

SOFT WORLD MAGAZINE
軟體世界
Fantasy Style
SOFT WORLD MAGAZINE
2003 / 12月 176期
附贈 Mega Disc 石盤
勁爆試玩區
蕩神誌、老虎伍茲2004、福特名車賽 2 、Gun Metal……
動畫展示區
危機最前線 2 、哈利波特：魁地奇世界盃、大富翁 7 ……
……大富翁 7 桌布、軒轅劍網路版桌布及多款遊戲修正檔、共享軟體盡在其中
仙境同盟會
RO完全實況追蹤
仙境傳說 最新物價表
仙境傳說 新二轉職業十字軍、武道家、流氓技能配點法
三國演義ONLINE大宗師合成術自創虛擬寶物
天翼之鍊台灣特別版練功手冊暨支線任務解析
吞食天地ONLINE虎牢關任務攻略詳解
金庸群俠傳ONLINE學得絕世武功降龍十八掌
軒轅劍網路版靈修煉化大剖析
新天上碑二次奇緣任務全解
東方傳說ONLINE初心者升級須知暨神獸飼養要訣
N-age神行者與超能者技能全收錄
聖戰全新怪物、地圖、武器先睹為快
線上遊戲指導
線上期刊室
獨立別冊呈現
新品即時追蹤報導
究極GAME館
遊戲過關最詳細指南
攻略圖書館
本期封面 東方傳說 ONLINE 新手必備八大職業技能全解
奇幻仙境比美攻略本完全地圖攻略
魔鬼戰將 3 最困難戰略關卡攻略解析
信長之野望－天下創世 織田軍統一日本策略指南
緋蒼幻想曲龍族少年冒險劇情關卡全解
天堂二血盟攻城戰爭全解析
軒轅劍外傳蒼之濤 新場景超炫法術曝光
希望 ONLINE 新手城鎮建築物大觀
金庸群俠傳 ONLINE 郭靖大俠 新型態武林大會開打
三國演義 ONLINE 赤壁之戰 國戰水戰完全兵法報導
吞食天地 ONLINE 軍團學園 軍團攻城武器運用介紹
真・倚天屠龍記 張無忌武功修練系統全展現
大富翁七 豪華明星陣容全數登場
光之國度 ONLINE 新國產可愛線上出擊
浴血戰場 2004 經典FPS續作創新感受
迷霧世紀 迷霧之島四代冒險復活
RO人物收集&抽獎卡
本期人物：男騎士
炫彩可愛頭飾系列：
天使髮圈、小惡魔帽、愛心髮夾、蘑菇帽、兔耳髮圈
夢幻卡片大放送
遊戲仙人研究室
東京電玩展 實地採訪最詳盡完全現場展現（下）
安德烈斯 遊戲相關光碟
金庸群俠傳 ONLINE 郭靖大俠
史無前例 3片光碟完整大放送
安德烈斯 遊戲精彩周邊
安德烈斯 皇家放映室
漫畫連載 魔界遠征軍出發
安德烈斯 遊戲實用周邊
東方傳說 ONLINE
寒冬溫馨暖暖包
超商、書店退書截止日期93年02月25日
ISSN 1605-2722
12
9 771605 272000
封面設計/蘇執斐
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售
台灣 NT $199 香港 HK $48 馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18 美國 US $12


ro.gameflier.com
張開雙手，翱翔天際，
擁抱夢想新力量。
Sage
魔法百科書—賢者
透析怪物弱點，賦予武器多樣屬性，比巫師更多的近身戰鬥力，還可以製造魔法書，讓其他角色擁有使用一次魔法的機會！
Crusader
魔法聖騎士—十字軍
千變萬化的單手神劍，結合防禦與破壞的盾牌攻擊，加上服事的輔助聖職技能，將強悍與溫柔合而為一的「聖職」騎士！
Monk
爆炸武修羅—武道家
超快華麗的爆炸連續技，比盜賊更會躲與比劍士更有力，再加上服事時期的輔助性魔法，戰鬥力最強大、穩定的職業！
©2003 Gameflier Corporation ©2003 Gravity Corporation ©&℗ Soft-World International Corporation



遊戲上市、開站日期以官網公佈為主，欲知詳情請上網查詢：ro.gameflier.com
遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。
夢想天空
ro.gameflier.com
RAGNAROK
仙境RO伝説
超越期待的七大新二轉職業 耀眼起飛！！
Rogue
闇夜壞天使一流氓
擁有多種非常具脅迫性的技能，
必殺的背後偷襲、拷貝模仿對手
攻擊，能使用弓箭類武器，
甚至能以恐嚇手法取得
低價買進優惠！
Alchemist
超化學術士一鍊金術師
可以利用對化學的獨到知識，製作
化學類攻擊道具，甚至能製造出
神秘特殊的新生命體，在戰鬥
中產生極大的幫助！
Dancer/bard
冒險應援團一舞孃/吟遊詩人
結合音樂與舞蹈表演，提昇隊伍作戰
能力或全面降低怪物戰鬥力，一跳
一唱的綜藝系合體技，更能使隊
伍獲得極具娛樂效果
的空前勝利！
研發 GRAVITY 代理 遊戲新幹線® 發行 智冠科技股份有限公司


惡女代言人——
國際拉丁舞皇后・劉眞
Ei
Online 帶刺紅玫瑰 致命女人香
ei.gameflier.com
活動辦法詳見官網說明，並以官網公佈爲主



週週十萬　每月五十萬

凡於2003/11/14~2004/01/14期間持續佔領沙巴克城滿一週，則該城主可獲得獎金新台幣10萬元，若持續佔領四週，則得獎金新台幣50萬元！

活動辦法

- 活動期間取消所有攻城門檻，同時也取消創建公會門檻，讓所有玩家能以最快的方式創建公會、吸收公會成員，進行攻城戰！
- 參與攻城戰之公會至少需擁有 15名（含）以上之公會成員(遊戲內各公會成員下限1名，上限99名)，同盟公會則不限制。

注意事項：

* 為求召信及公平性，凡智冠集團所屬全體員工及家屬不得參加本活動。
* 凡於活動期間使用遊戲bug漏洞或任何外掛程式經查證屬實，該公會及全體會員一並喪失參賽資格，取消獎金，所佔領之城池將重新開放攻城。
* 活動進行時，若因非本公司之問題導致線路、機器...中斷故障(含任何非可抗力之因素及ISP業者所引起之相關問題)，則該次城主所佔領之日數不予列算；一般例行性之系統維護不受此限。









踏月留香包　NT$149元

遊戲光碟二片/ 操作手冊一本/

30天無限暢遊開卡點數一組〈僅限開新帳號使用〉

快樂美髮店剪髮五折券

「男女使壞」個性香水一瓶 ▶▶ ▶▶



真・魅力全開包　NT$49元

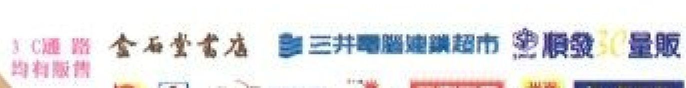
遊戲光碟二片/ 操作手冊一本/

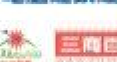
2組150點遊戲開卡點數
〈僅限開新帳號使用〉

快樂美髮店剪髮五折券

快樂自拍三重送 –到全家、OK、萊爾富買系列產品，超炫自拍「手機 GD88」、「萬元EI幣」及超級虛擬寶物「井中月」、「銀蛇」、「魔杖」等著你！〈上市日起至11/30前，詳見包裝內說明〉

3C通路均有販售









STARGATE ONLINE
倒著玩、趴著玩，想怎玩就怎玩！
星空之門
STARGATE ONLINE
sg.gameflier.com
SG.GAMEFLIER.COM
活力有勁的機甲騎兵　超卡哇依的無厘頭世代！

狂飆吧！超機甲圓舞曲！

STARGATE ONLINE

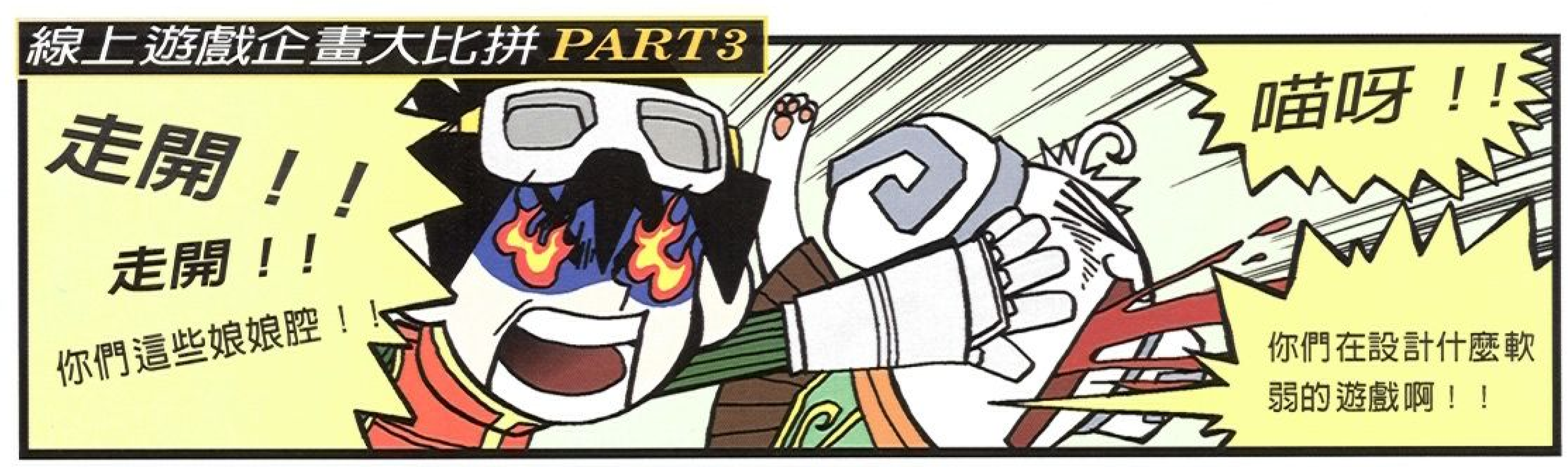
- 無限發展的靈動職業
- 神奇變化的星空任務
- 創意組合的防具裝備
- 狂暴帶勁的強殖裝甲
- 獨特風格的組隊打寶
- 搞怪活潑的情感指令
- 可愛逗趣的戰鬥精靈

因為網路遊戲會定期更新調整，一切資料以當時遊戲中之現況為準，本資料將不另行修正。

游戲新幹線



CELESTIAL









用古典芭蕾
一決勝負
吧吧吧！！

你輸定啦！！
我今年春酒才在索特王御前表演「天鵝湖」
啦啦啦！！

1Hit

1Hit

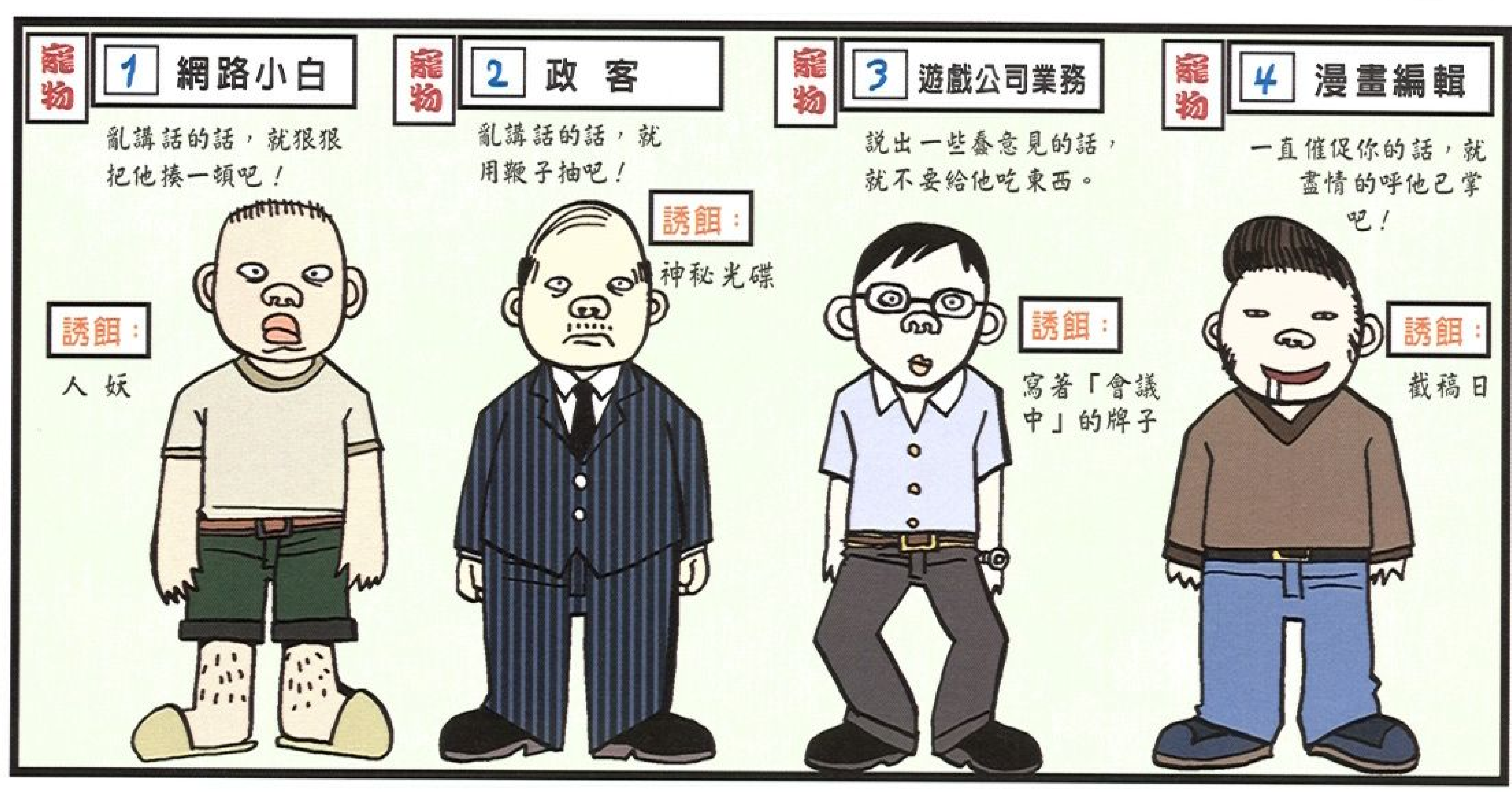
1Miss

1Miss

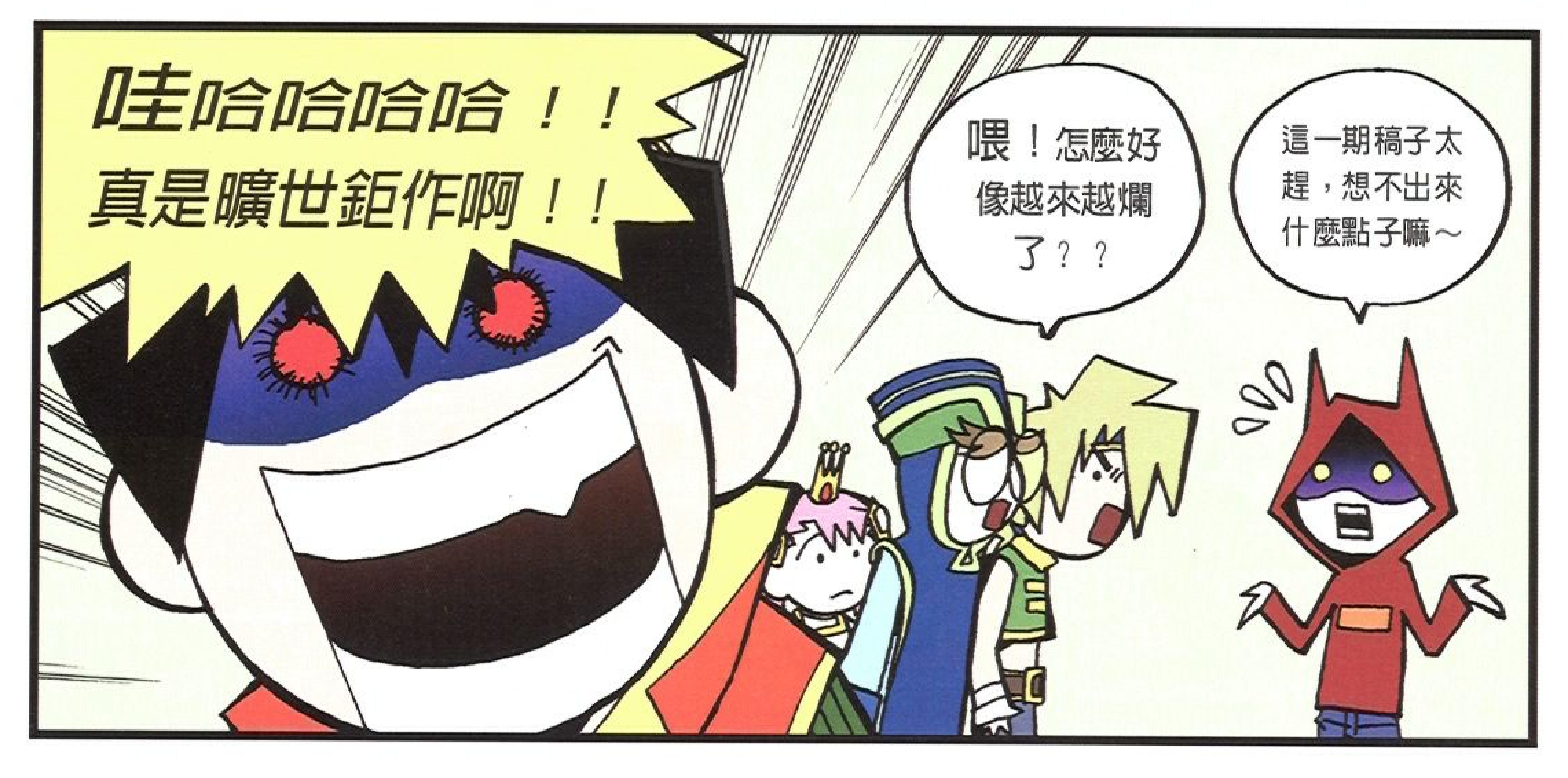
想看老編春酒表演芭蕾舞照片的國民請用10000S幣兌換！！



這.....這哪裡男子漢了？！
你們說得對！其實我不完全只是個勇敢剛強的硬漢，
我也有可愛溫馨的一面，
所以～
接下來介紹寵物模式吧！



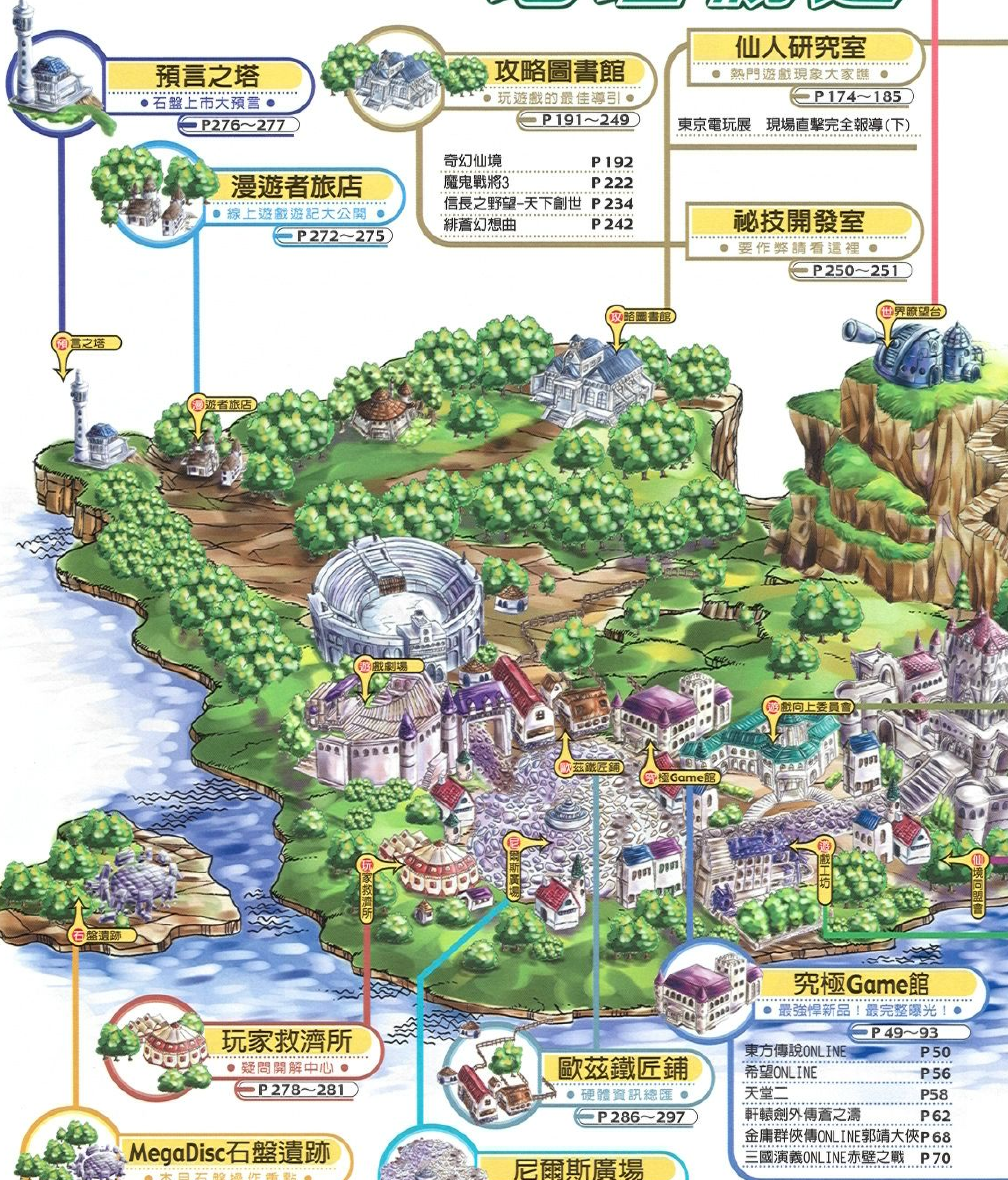
寵物 1 網路小白
亂講話的話，就狠狠把他揍一頓吧！
誘餌：
人妖
寵物 2 政客
亂講話的話，就用鞭子抽吧！
誘餌：
神秘光碟
寵物 3 遊戲公司業務
說出一些蠢意見的話，就不要給他吃東西。
誘餌：
寫著「會議中」的牌子
寵物 4 漫畫編輯
一直催促你的話，就盡情的呼他巴掌吧！
誘餌：
截稿日



哇哈哈哈哈！！
真是曠世鉅作啊！！
喂！怎麼好像越來越爛了？？
這一期稿子太趕，想不出來什麼點子嘛～

安德烈斯王國

地理概述



預言之塔
• 石盤上市大預言 •
P276～277
攻略圖書館
• 玩遊戲的最佳導引 •
P191～249
奇幻仙境 P192
魔鬼戰將3 P222
信長之野望-天下創世 P234
緋蒼幻想曲 P242
仙人研究室
• 熱門遊戲現象大家瞧 •
P174～185
東京電玩展 現場直擊完全報導(下)
漫遊者旅店
• 線上遊戲遊記大公開 •
P272～275
祕技開發室
• 要作弊請看這裡 •
P250～251
攻略圖書館
世界瞭望台
預言之塔
漫遊者旅店
遊戲劇場
遊戲向上委員會
歐茲鐵匠鋪
究極Game館
尼爾斯廣場
玩家救濟所
遊戲工坊
仙境同盟會
石盤遺跡
究極Game館
• 最強悍新品！最完整曝光！ •
P49～93
東方傳說ONLINE P50
希望ONLINE P56
天堂二 P58
軒轅劍外傳蒼之濤 P62
金庸群俠傳ONLINE郭靖大俠 P68
三國演義ONLINE赤壁之戰 P70
玩家救濟所
• 疑問開解中心 •
P278～281
歐茲鐵匠鋪
• 硬體資訊總匯 •
P286～297
MegaDisc石盤遺跡
• 本月石盤操作重點 •
P284～285
尼爾斯廣場
• 各種石盤新聞全記錄 •
P34～44



世界瞭望台-東方觀測站
● 日遊飄洋過海現身 ●

獨立別冊 線上期刊室
● 線上遊戲攻略連續報 ●



安德烈斯王城
● 石盤受歡迎程度最佳參考 ●

皇家藏寶庫
● 超值寶藏國民大放送 ●

皇家畫室
● 藝術家的最佳實力展示 ●

皇家放映室
● 安德烈斯王國連載漫畫 ●



魔王的洞窟
● 怨氣抒發不吐不快 ●

魔王的洞窟

軟世王城

遊戲向上委員會
● 優劣利弊在此公斷 ●



仙境同盟會
● RO完全實況追蹤 ●

遊戲工坊
● 新遊戲預覽全收錄！●

出版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司
劃撥帳號 41941885
雜誌，軟體線上訂購
遊戲快遞購物網站
http://www.gamexpress.com.tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區/高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988 FAX：(07) 8151992
北區/台北市南港路二段99-10號
TEL：(02) 27889188 FAX：(02) 27889295
中區/台中市忠明路464巷5號1樓
TEL：(04) 2020870 FAX：(04) 2060610



KOEI
thanks!
25th
KOEI創立25週年
是創造之神？
還是破壞之王？
好評熱賣中
歷史模擬遊戲
信長之野望
天下創世
系列作中首次
完全3D化作品！
3D化合戰
3D化內政
Windows 98/Me/2000/XP版
光榮創立25週年紀念價格●1,350元
開啟「信長之野望」的新時代！系列首創實現內政、合戰全3D畫面。
在自己的領土內以戰略性的思考自由地建立國家，充分享受領地發展演變的樂趣。
分別就野戰和攻城戰，與敵人即時展開激烈的攻防爭鬥。
現在，正是您開創自己的天下，刻劃嶄新歷史的時刻！
[Gamecity「天下創世」註冊會員專屬權益]
免費下載AI增強程式以及武將編輯器
合戰、內政等AI演算程式強化及遊戲均衡調整之加強版本！
回應玩家需求，提供可自訂武將臉譜、傳記以及中文輸入法的編輯程式
信長之野望產品系列
20週年紀念
GAME CITY
http://gamecity.koei.com.tw
臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
台北市大安區復興南路一段323號11樓
TEL:(02)2325-0111 e-mail:service@koei.com.tw

安德烈斯王國

演出人員

遊戲仙人

最近本仙人還是常常造訪大宇工坊，緊盯著目前少有的單機大作軒轅劍外傳及大富翁七的研發進度，帶給國民們最即時的報導！不過本仙人面對今年下半年度，單機研發的蕭條，心裡也真感慨萬分！事實上目前還是有許多的玩家是鍾情於單機遊戲的，而一款好的單機遊戲也還是有一定的銷售水準，只是目前國內大部分的研發團隊，卻都把重點擺在利潤高但是風險也高的網路遊戲上，這其中的盲點，還是值得各位老闆大大好好思考一下的啦！

索卡畢

在玩完《桃太郎電鐵11》之後，我又跑回去玩RO了，因為終於存夠錢買了把水屬性十字巨劍，現在正在金字塔地下2F打米洛斯，而米洛斯的崩裂術跟大地之槌真是討厭，尤其是大地之槌，常常不小心被敲昏之後就升天了，連蒼翅都救不了@@

柯里克

嫌玩網路遊戲總是還要出門買點數卡麻煩嗎？現在有越來越多的遊戲都開始推廣所謂的虛擬卡，玩家們只要在網路上就可以順利購買遊戲點數了，喜歡玩網路遊戲的玩家們可以嘗試一下這種方便的新通路喔！

索特王

最近的網路遊戲產業，呈現大者恆大的現象越來越明顯。也因為如此網路遊戲的種類好像慢慢變少了！看樣子本王還是要多開發一些網路遊戲的人口，才能讓網路遊戲能夠繼續欣欣向榮的發展下去啊！

尼爾斯

經歷了精彩的棒球亞錦賽之後，心裡還懷抱著中華隊勇奪奧運資格，並且打敗小尼最不喜歡的韓國隊的那種興奮感之際，小尼開始彌補那段時間為了看球賽所以留下的大量工作，雖然實在很痛苦，不過第一時間看到我們打出再見安打的那一刻的感動，深深覺得這一切都是值得的\(^o^)/！

歐茲

最近手機的功能真是越來越豐富，就連號稱是電器通的老歐我也常搞不清楚某些功能的使用方式，看樣子有空的時候還是得去惡補一下才行，不然常有人來問我手機的操作，答不出來是很丟臉的。

G魔王

最近弄來一片《第二次機器人大戰alpha》來玩，這次的讀取速度真是令人滿意，幾乎跟之前SFC的卡匣式的讀取速度一樣，不過犧牲了一點畫質，這點有點可惜，這次最特別的是4個主角有4段故事(之前故事都一樣，只是機體會不一樣)，而且4個主角的機體也都不一樣，目前正在玩超級系女主角的劇情^^

藍斯洛

去了一趟日本！充份享受了一下逛大街的樂趣，雖然在池袋血拚了很久，也走到腳起水泡，但小藍還是甘之如飴^^～其實小藍並不是一個很愛逛街的人，主要實在是南部的都市徒步區實在是太少了，雖然有個新崛江、城市光廊、河邊曼波及黃金愛河等等，但不管是雜亂的車陣還是溼熱的骯髒空氣，都讓小藍連出門的意願都沒有，真的希望高雄的捷運趕快蓋好，可以紓解一下混亂的交通及空氣品質！^^

蕾蕾公主

雖然蕾蕾看不太棒球，不過棒球賽的那幾天蕾蕾還是跟著大家一起加油吶喊，尤其我們最後贏了，哈哈哈！真是高興極了！

阿雷斯

哎呀呀～這個月怎麼搞的，好不容易漸入佳境的無遲到紀錄竟然從世錦賽開打那天破功，整整兩個禮拜的日夜作息顛倒、常態性失眠導致早上的座位上都見不到我的人，誰來幫幫我，往我頭上敲上一槌來讓我昏睡吧Q_Q！

沙雷納

最近天氣變冷了，讓人連想出門的慾望都沒有。最慘的是每天早上還要努力起來上班打卡，總是在很努力起床後，時間很緊迫之下還要穿上一大堆的衣服才能出門，真是累人啊！希望冬天趕快過去嚕！

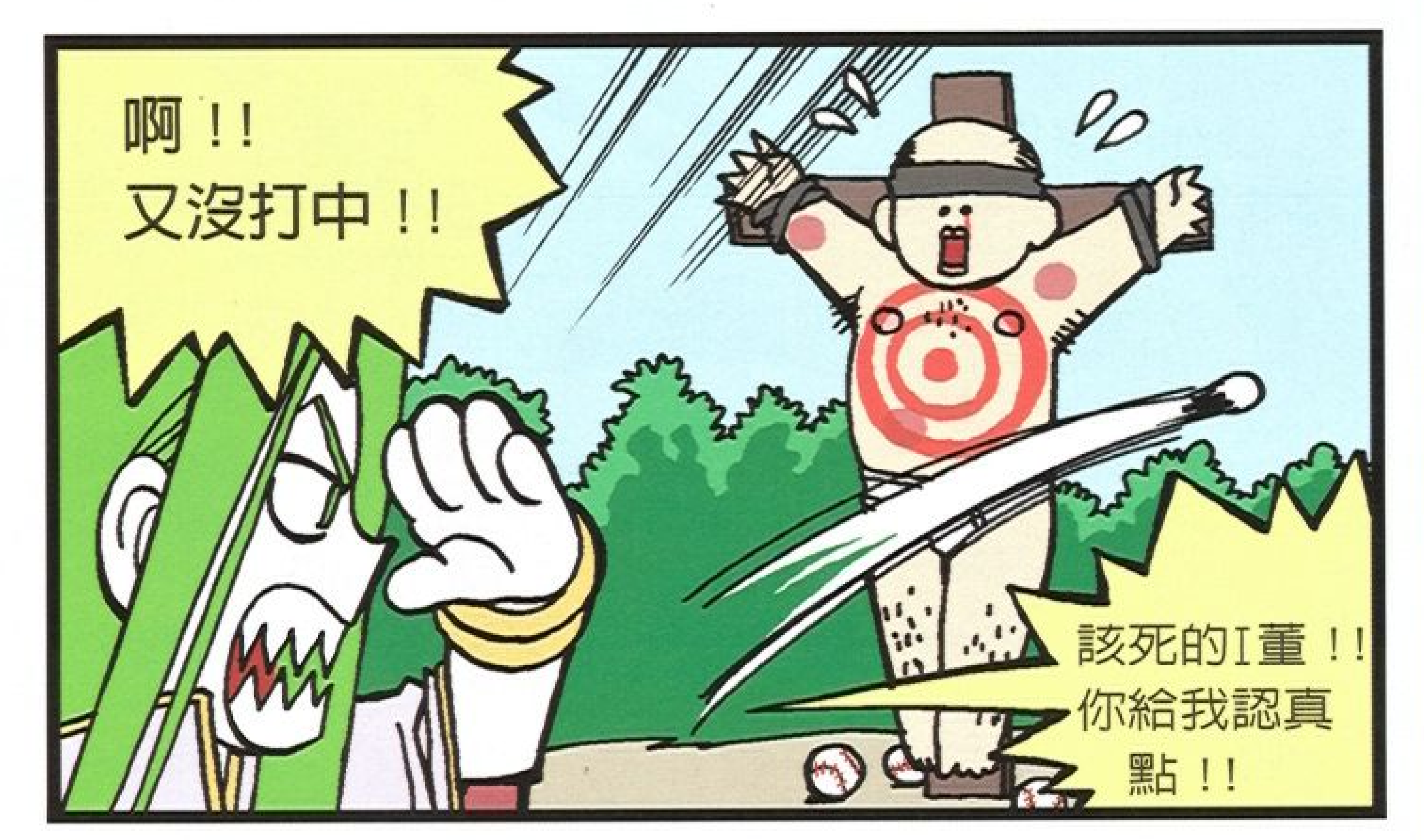


三十萬玩家引領期盼之最暢銷PC遊戲第三彈
虛擬人生
VIRTUAL LIFE
Virtual Life 3
Copyright(c) 2003 Inventec Corporation. All Rights Reserved.
英業達集團
明日工作室
TOMOR.COM
清新的遊戲風格
有趣的卡片戰鬥
多種的職業體驗
豐富的命理測試
怪獸價：349元



廣告神殿等待大家來參拜歐！









廣告森林神殿參加熱線

愛德琳女神 曾玉琴 advertise@swm.com.tw

凱莉小天使 穆雪芬 kelly@swm.com.tw
高雄專線（07）8151063



珍妮小天使 陳宜臻 jany@swm.com.tw
台北專線 27889118-248


NEED FOR SPEED
UNDERGROUND
極速快感：飆風再起
XBOX版 11月17日
PS2版 12月初
PC中文版 12月5日
狂飆上市
在飆車的世界中，光會比快是沒出息的，只有集快、狠、酷、帥於一身，才能出人頭地
-------------→ 電玩e世代 特約作家 Odin
飆車
PC GAME
XBOX
PlayStation.2
PC 中文版 PS2 XBOX 英文版
nfsug.ea.com.tw
·20輛世上最熱門的改裝車種。
·數百種真實的修護改裝零件。
·全速衝刺的甩尾賽、直線加速賽與巡迴賽模式。
·最熱門的EA GAMES™ TRAX音樂。
改裝你的跑車，追求極速快感！
PC CD ROM
XBOX
PlayStation.2



華麗世界　無與倫比
細緻華麗的遊戲畫面，將要全新改寫東方風貌~

八大技能　任你暢遊
高達兩百多種的酷炫技能，
讓你學習無界線，一圓當神人的夢想～

魔王任務　創新設計
ＢＯＳＳ級魔王的角色扮演，
任務由你編輯，大頭家讓你當～

重練技能　時光倒轉
練錯技能不必自砍帳號，
在東方裡讓你享受時光倒轉，
技能重練的ＶＩＰ享受～

逼真動作　身歷其境
數百種的武打招式，
讓你練功有樂趣，打怪不無聊～

發行　智冠科技股份有限公司　www.soft-world.com　http://智冠.TW
研發　中華網龍股份有限公司　www.chinesegamer.net


玩出你的精采世界！
欲知遊戲詳情，請上網查詢：dto.chinesegamer.net
Open Beta即將展開，請密切注意官網最新消息
參加測試辦法：
請購買11/5出刊的e-play雜誌，將獲得東方傳說online的測試光碟及測試序號、密碼。



中華網龍股份有限公司
www.chinesegamer.net
智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com
TS ONLINE TS ONLINE TS ONLINE
邪馬台國女王
卑彌乎
烏桓王
踏頓
牽手同樂包
一同歡樂價NT$ 49元
遊戲內含：
・吞食天地Online「軍團學園」遊戲資料片一片
・開卡150點序號密碼兩組
（僅限開新帳號使用）
・遊戲安裝說明手冊一本
軍團暢月包
一團和氣價NT$ 148元
遊戲內含：
・吞食天地Online「軍團學園」遊戲資料片一片
・開卡一個月序號密碼一組
（僅限開新帳號使用）
・遊戲安裝說明手冊一本
・智遊網紅利積點（限台灣地區）
巴著不放包
雙巴奇緣價NT$ 99元
遊戲內含：
・吞食天地Online「軍團學園」遊戲資料片一片
・開卡點數150點一組
（僅限開新帳號使用）
・遊戲安裝說明手冊一本
・15公分巴豆妖娃娃一隻
・限量紫色虛擬巴豆妖一隻
・智遊網紅利積點（限台灣地區）
高級數位相機
i-mode手機
精美吞食生活週邊
ELEVEN
OK便利店
全家便利商店
Hi-Life
福客多
通路促銷訊息
超強軍團勢力，超讚好禮助力—i-mode手機、高級數位相機、精美吞食生活週邊，盡在全家、OK吞食天地軍團學園產品裡，還有加29元，萊爾富就送你超卡哇依巴豆妖鑰匙圈喔！
欲知遊戲、活動及產品詳情，請上網查詢 ts.chinesegamer.net
★7-11重量杯及思樂冰系列，也有機會拿點數和吞食天地精美獎品喔！

三國演義Online赤壁之戰系列商品，全家便利商店、OK便利店、Hi-Life、書局、3C賣場均有販售！

曹操

奇計定國包



- 最新赤壁之戰遊戲光碟片兩片
- 遊戲安裝說明手冊一本
- 150點開卡帳號一個
- 三國遊戲月費卡一張
- 虛擬遊戲寶物

「神行符」50次一個－指定城池傳送，傳送到驛站
「還魂丹」一個　－死亡不掉經驗及物品
「御賜金牌」一個　－登用武將無視理念
遊戲寶物僅限儲值於【三國演義Online】遊戲中使用

- 三國彩球卡1張

一團和氣價NT$ 399元

新手樂戰包



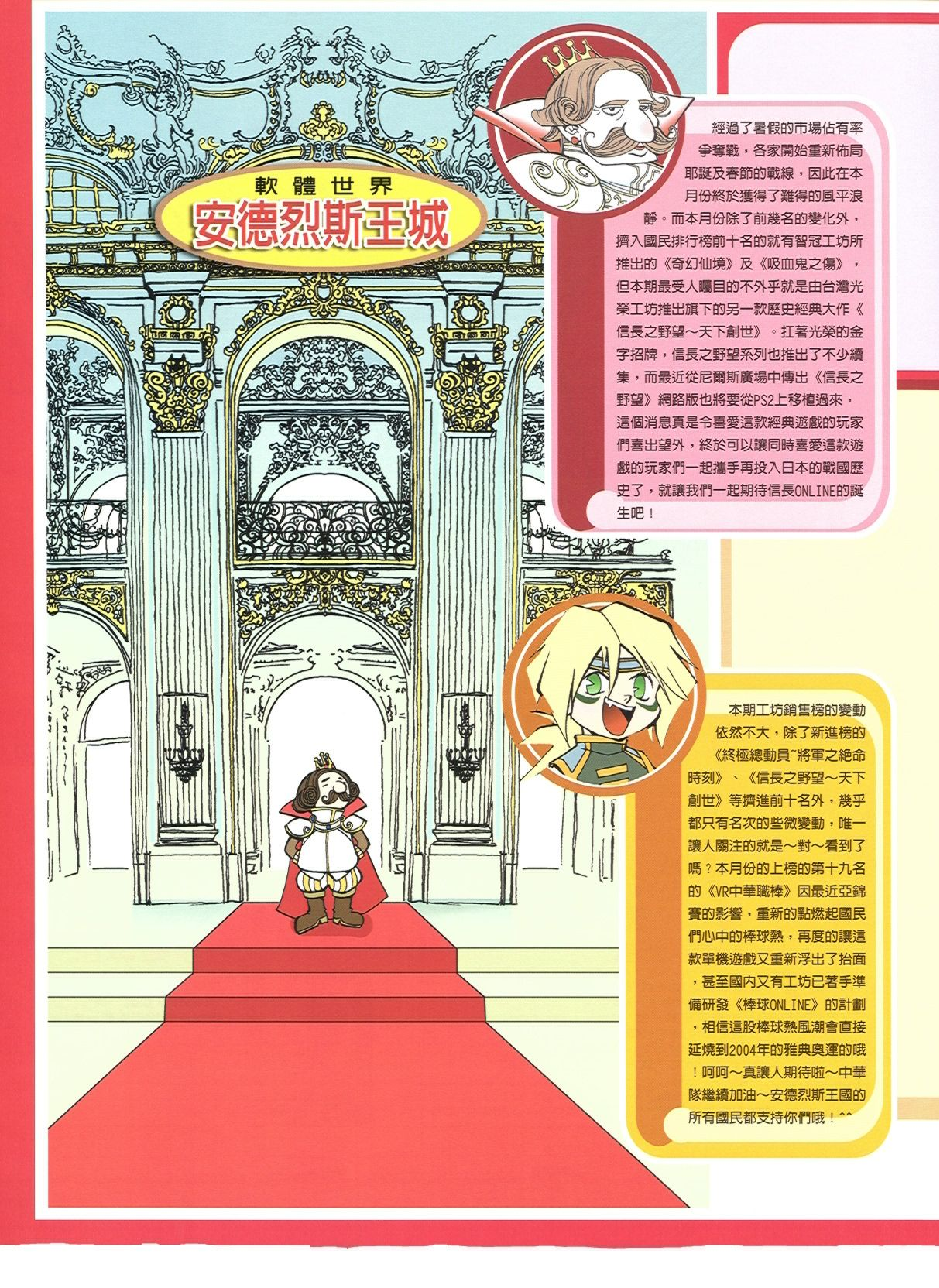


- 最新赤壁之戰遊戲光碟片兩片
- 150點開卡帳號一個
- 遊戲安裝說明手冊一本

一同歡樂價NT$ 49元

好消息

到全省OK、萊爾富、全家便利商店購買三國演義Online「新手樂戰包」、「奇計定國包」
寄回發票，就有機會獲得三國刮刮卡喔，寶物、點數任你刮！（詳情，請上三國官網查詢 sy.chinesegamer.net）



經過了暑假的市場佔有率爭奪戰，各家開始重新佈局耶誕及春節的戰線，因此在本月份終於獲得了難得的風平浪靜。而本月份除了前幾名的變化外，擠入國民排行榜前十名的就有智冠工坊所推出的《奇幻仙境》及《吸血鬼之傷》，但本期最受人矚目的不外乎就是由台灣光榮工坊推出旗下的另一款歷史經典大作《信長之野望～天下創世》。扛著光榮的金字招牌，信長之野望系列也推出了不少續集，而最近從尼爾斯廣場中傳出《信長之野望》網路版也將要從PS2上移植過來，這個消息真是令喜愛這款經典遊戲的玩家們喜出望外，終於可以讓同時喜愛這款遊戲的玩家們一起攜手再投入日本的戰國歷史了，就讓我們一起期待信長ONLINE的誕生吧！

本期工坊銷售榜的變動依然不大，除了新進榜的《終極總動員~將軍之絕命時刻》、《信長之野望～天下創世》等擠進前十名外，幾乎都只有名次的些微變動，唯一讓人關注的就是～對～看到了嗎？本月份的上榜的第十九名的《VR中華職棒》因最近亞錦賽的影響，重新的點燃起國民們心中的棒球熱，再度的讓這款單機遊戲又重新浮出了抬面，甚至國內又有工坊已著手準備研發《棒球ONLINE》的計劃，相信這股棒球熱風潮會直接延燒到2004年的雅典奧運的哦！呵呵～真讓人期待啦～中華隊繼續加油～安德烈斯王國的所有國民都支持你們哦！^^



國民排行榜

- 統計日期：9月25日～10月15日
- 資料來源：軟體世界第175期人氣調查表











名次	遊戲名稱	代理商	類型	上回	票數
1	仙境傳說	遊戲新幹線	線上角色扮演	上回1	1701
2	仙劍奇俠傳3	大宇資訊	角色扮演	上回2	803
3	幻想三國誌	宇峻科技	角色扮演	上回3	771
4	天翼之鍊	數碼寶貝	線上角色扮演	上回5	614
5	奇幻仙境	智冠科技	動作角色扮演	新登場	530
6	信長之野望～天下創世	台灣光榮	模擬戰略	新登場	509
7	魔獸爭霸3～寒冰霸權	松崗電腦	即時戰略	上回7	502
8	蒼龍少年	遊戲龍	角色扮演	上回4	446
9	征天風舞傳～三國誌異	弘煜科技	角色扮演	上回9	413
10	吸血鬼之傷	智冠科技	角色扮演	新登場	402

工坊銷售排行榜

- 統計日期：10月01日～10月31日
- 資料來源：協力商店



















名次	遊戲名稱	代理商	類型	上回	票數
1	仙境傳說	遊戲新幹線	線上角色扮演	上回1	11386
2	金庸群俠傳Online	中華網龍	線上角色扮演	上回3	4892
3	吞食天地Online	中華網龍	線上角色扮演	上回2	4729
4	幻想三國誌	宇峻科技	角色扮演	上回4	3096
5	魔獸爭霸3	松崗電腦	即時戰略	上回5	2899
6	天堂	遊戲橘子	線上角色扮演	上回8	2807
7	終極總動員～將軍之絕命時刻	美商藝電	即時戰略	新登場	2774
8	仙劍奇俠傳3	大宇資訊	角色扮演	上回6	2519
9	信長之野望～天下創世	台灣光榮	模擬策略	新登場	2311
10	天翼之鍊	數碼戲胞	線上角色扮演	上回9	2302
11	魔力寶貝	大宇資訊	線上角色扮演	上回10	2195
12	奇幻仙境	智冠科技	動作角色扮演	新登場	2142
13	三國演義Online	中華網龍	線上角色扮演	上回16	2083
14	虛擬人生3	明日工作室	益智	新登場	1907
15	三國群英傳4	奧汀科技	戰略	上回18	1579
16	天使之谷	美商藝電	角色扮演	新登場	1533
17	勇者泡泡龍4	龍愛科技	益智	上回7	1507
18	封神Online	鈊象科技	線上角色扮演	上回17	1412
19	VR中華職棒	智冠科技	運動	再入榜	1405
20	GOGO台北捷運	尼奧科技	模擬	上回19	1201

調查協力商店

北區：太和堂　書耕電腦　大發文具　上和資訊　丸升文化　創世紀電腦　佳美科技　板創金玉堂　長昇　景佳　大聯盟

中區：新人類圖書城　飛碟流行玩具城　諾貝爾圖書城　有格電腦　大大書店　唯軟書局　新世紀書局　墊腳石圖書　亞洲心資訊　全亞通　盛大旺　益崧資訊　日本橋

南區：日本橋　青年書局　歸仁文化廣場　光南書局

皇家藏寶庫

各式珍貴寶物等待國民來爭取



皇家藏寶庫

開倉濟民佈施天下的好所在

天氣開始要轉涼了，各位國民可要記得添衣啊！老編今年的秋天可是過得很滿足啊，量販店買的大閘蟹吃了一隻又一隻，買了一回又一回，真的是好好吃，好感動啊！接下來，冬令進補要吃什麼呢？到了冬天，存款少了不少，咦？有沒有餐廳收Ｓ幣的啊？！

廢話少說，老編在此公布本月的限時兌換贈品…ＲＯ 仙境傳說一月卡十張！這不相信沒人會不要吧！這可是限量兌換哦，Ｓ幣絕對沒那麼賤啦！所以，手上有５０Ｓ幣的人請手腳要快，因為限時兌換１０ 個，１０ 個換完後活動即結束。所以，請在雜誌出刊後，以Ｅｍｉａｌ至老編信箱的方式預定兌換，或傳真至07-8151064 預約兌換，只要寫上「我要以50S 兌換ＲＯ 仙境傳說月卡」並註明姓名地址即可，請馬上行動！Ｓ幣妙用無窮，老編在此呼籲大家愛用Ｓ幣，多多收集Ｓ幣，謝謝！





安德烈斯王國 S 幣兌換 MENU

A1. 台碩 Aspeed Zeus 電腦

兌換額度

35000S

參考規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD



A2. PlayStation2

兌換額度

12000S



A3. 柯達 DX3700 數位相機

兌換額度

11000S



A4. Palm m125

兌換額度

8000S

A5. IBM 60GB 硬碟

兌換額度 **4000S**



G1 RO 仙境傳說月卡 10名

兌換額度 **50S** 限時兌換






注意事項

1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度
2. 有限量的贈品（如20名），兌完為止，兌換前最好先Email給老編確認是否有存貨。老編信箱Chief@swm.com.tw。
3. 未發行的遊戲可預約兌換，但需等遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有S幣者，亦可Email老編建議兌換之贈品，如面紙一包等等。
5. 若S幣序號與他人重覆，暫時無效等待鑑定調查。

本月 皇家藏寶庫－開運鑑定團

鑑定結果 OPEN THE PRICE！

鑑定價格 **535元**

委託工坊：遊戲新幹線
工坊主要產品：仙境傳說、EI
販賣流通所：智冠科技

終於到了最緊張刺激的時刻了，老編統計了各國民寄來的鑑定回函，終於算出了最後的鑑定價格（所有人的平均出價），大家的出價可說五花八門，個位數和四位數的都有，不過，也許是因為RO擁有的超高人氣，加上僵屍妹製作精美的關係，最後的鑑價結果還算不錯哦，價格遠遠超過一張RO月卡的錢錢了，相當另人興奮哦！以下就是中獎名單：

僵屍妹公仔 50名

台北市	侯臻志	張盈慶	彰化市	顏炘蓉	高雄縣市
許千慧	王韻嵐	楊峻豪	吳桂萍	雲林縣	李俊璋
林士峰	賴宜鈴	台中市	彰化縣	涂愷倫	黃弘竣
許竣雄	陳志孝	陳崇文	鄭凱華	台南市	陳淑華
李泰運	陳志和	林金擇	邵遵先	吳亭寬	聶正心
基隆市	新竹市	台中縣	藍啓訓	凌莉雪	張宇先
李建輝	任鈺甄	胡耀中	嘉義市	蘇振銘	吳亭錚
台北縣	許力中	郭淑旻	嚴文操	葉弘彬	王亭霽
詹以如	桃園市	陳晴妙	蕭吉宏	李安中	林玉燕
林昶志	羅時炘	朱媖群	宋威葳	台南縣	楊承翰
林明旭	桃園縣	道　隱	嘉義縣	薛虹亮	蔡秉翰

174期國民大獎 得獎名單公佈

A.RO 仙境傳說-CD 收集包 20名

台北市	桃園市	南投縣	薛虹亮	屏東市
許竣雄	廖怡婷	陳乃綺	高雄市	陳國隆
基隆市	桃園縣	嘉義市	梁　颿	屏東縣
李建輝	鄭妃媛	宋威葳	張宇光	彭建翔
台北縣	台中縣	雲林縣	高雄縣	
郭世崇	黃永輝	陳亞馴	張靖宜	
陳志孝	彰化市	台南縣	金門縣	
李鑫豪	張哲榮	程依瑩	梁振升	

B.RO 仙境傳說－電動牙刷組 20名

台北市	宜蘭縣	台中市	台南市	高雄市
孫家偉	魏大偉	劉家杏	凌莉雪	邱銓文
李德音	新竹縣	台中縣	台南縣	陳淑華
台北縣	葉泰華	董凱琪	邱筠筠	吳柏儀
林衛成	桃園市	彰化市	花蓮市	
施憲霖	羅時炘	陳良民	楊宇青	
賴銘祥	苗栗縣	彰化縣		
李健近	賴政霖	林永晨		

獎品規格以實物為準　規格若有變動將另行告知　得獎者須自付贈品稅。

開運鑑定團

王國的工坊名產人氣鑑定區

眾國民照過來！

安德烈斯王國開運鑑定團

委託工坊：大宇資訊

委託名產：大富翁七＋限量大富翁娃娃置物筒＋大富翁大骰子

活動開始啦！

大富翁七好禮大放送



繼上期開運鑑定團嘗到甜頭後，本月老編還是請愛德琳女神和珍妮小天使再度出門遊訪一下，到各工坊搜括……哦，不！是親善訪問一番，最重要的還是要請她們帶回一些工坊名產，讓眾國民們鑑定品評一番啦～～

這一次遭到荼毒的是…不…是有幸讓小天使降臨的工坊是鼎鼎有名的－「大宇資訊」！！該工坊提供鑑定的名產是－《大富翁七》！！這可是該工坊即將上市的名作啊 T_T ～～目前國民取得的方法只有參加我們安德烈斯王國皇家藏寶庫的開運鑑定團活動喔！

當珍妮小天使順利達成目的正要離開大宇工坊時，工坊主人可能是看珍妮小天使粉可愛吧，居然又抱著一些東西跑出來：「這兩樣，也請妳帶回去一起給國民們鑑定吧！」。這……居然被小天使凹到大富翁七的限量週邊－大富翁娃娃置物筒和大富翁大骰子！！

因此，鑑定的名產變成大富翁七＋限量大富翁娃娃置物筒＋大富翁大骰子！當然，工坊主人也想知道他的名產在國民心目中的價值啦，因為目前市面沒有在賣，真正的價值，只有要靠諸位國民一起來鑑定喔，只要參加鑑定的安德烈斯的子民就有機會可以得到唷！鑑定並參加抽獎方式為：在回函卡的留言板找空白處，寫下：我認為大富翁七＋限量大富翁娃娃置物筒＋大富翁大骰子值 XXX 元，寄回安德烈斯王國，最接近平均估價的三位國民，不用抽獎就能把他們都帶回家喔！當然如果你沒最接近平均價也沒關係，還有大富翁娃娃置物筒和大富翁大骰子各十七個提供給妳抽獎，鑑定與得獎結果將在下期公布哦！！

委託工坊：遊戲新幹線

工坊主要產品：仙劍奇俠傳、軒轅劍、大富翁

販賣流通所：智冠科技

珍妮小天使



大富翁可是珍妮我最喜歡的紙上型遊戲哦～珍妮超喜歡玩的，可也是從大富翁一代玩到六代，就等著七代出了，嗚嗚……好想也參加抽獎……這次由大宇資訊提供供的大富翁七與限量大富翁娃娃置物筒及大富翁大骰子等限量週邊，都是精心製作的唷！到底價值多少錢，請大家來鑑定一下吧？有參加鑑定的人，珍妮我送你一個飛吻哦～請大家寫下你心目中的價值吧！Lucky！

開運鑑定團

王國的工坊名產人氣鑑定區

眾國民有福啦！

安德烈斯王國開運鑑定團

委託工坊：亞太線上
委託名產：彩虹冒險－麻吉弟弟簽名紀念T-shirt ＋ 護腕 ＋ 寶物增援包



麻吉弟弟獨家週邊大鑑定～



最近國內嘻哈風實在流行，有快嘴天王之稱的麻吉弟弟，聽說不但喜歡玩遊戲，還立志當職業電玩選手呢！瞧他還幫亞上線上工坊代言彩虹冒險，弄得人氣沸騰、轟轟烈烈的，不禁讓老編羨慕了起來，什麼時候會有工坊請老編去代言一下遊戲啊？～～

不想可好，愈想老編愈不甘願，馬上請出愛德琳女神和珍妮小天使到亞太線上去考察一番，看看麻吉弟弟順便取經一下，帶回「超人氣秘笈」好讓老編照本宣科練功一下，為未來的代言做準備。

沒想到珍妮小天使才到工坊門口，麻吉弟弟已經等在那裡了，一問之下，原來麻吉弟弟和珍妮小天使一樣也是金牛座的，這下子好了，攀親帶故的Ａ了不少獨家週邊贈品，全部抱回來算了一算，還真多哩！只是……老編想知道的代言心得呢？珍妮小天使好像全把它忘了……

所以，拿到了麻吉弟弟簽名紀念的彩虹冒險T-shirt、彩虹冒險護腕及彩虹冒險寶物增援包，就這三樣一起請諸位國民來鑑定喔！這個因為有麻吉弟弟的簽名，目前市面上真的有錢買不到，真正的價值，只有要靠諸位國民一起來鑑定囉，而且只有參加鑑定的安德烈斯國民才有機會可以得到唷！鑑定並參加抽獎方式為：在回函卡的留言板找空白處，寫下：我認為麻吉弟弟簽名紀念T-shirt ＋ 護腕 ＋ 寶物增援包值XXX元，寄回安德烈斯王國，最接近平均價格的五位國民就能一次三樣全拿走啦！沒猜到價格也沒關係，一樣有獎啦！有WCG背包、WCG護腕、彩虹POLO紀念衫、WCG紀念公車票夾及包月卡各十名，共五十個獎可抽哦！鑑定與得獎結果將在下期公布哦～

麻吉弟弟簽名T恤



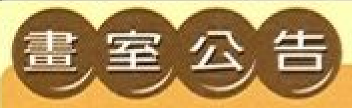
珍妮小天使

委託工坊：亞太線上
工坊主要產品：彩虹冒險Online
販賣流通所：亞太線上

珍妮小天使：彩虹冒險是一款粉可愛又粉好玩的線上遊戲，麻吉弟弟也是人氣指數超高的遊戲代言人哦！這次由亞太線上所提供的彩虹冒險鑑定名產，珍妮我最想要的就是麻吉弟弟的簽名紀念T-shirt呢！這可是珍妮小天使在旁邊押著他本人親自簽名的喔！所以，絕對是獨家贈品啦！麻吉弟弟簽名紀念T-shirt ＋ 護腕 ＋ 寶物增援包這三樣到底價值多少錢，請大家來鑑定一下吧！有參加鑑定的人，珍妮我會請女神幫你幸運加持喔～請在回函上寫下你心目中的價值吧！Lucky！







歡迎來到皇家畫室，在這裡是王國中所有功力高強的畫師發揮的天地。只要各位畫師提起筆，將你的作品（最好以明信片大小）寄到高雄郵政18-69號信箱，或是E-mail到leaflet@swm.com.tw（電腦檔最少要800*600，存成TIF檔或JPG檔）要記得清楚的寫上姓名、地址、電話等詳細的聯繫方式，只要能夠登上畫室展覽，不僅能獲得一定數目的金錢及經驗值，你更有機會奪得「畫家賞」大賞，甚至成為自創流派的一代宗師喔！

ps.本畫室投稿作品概不退還



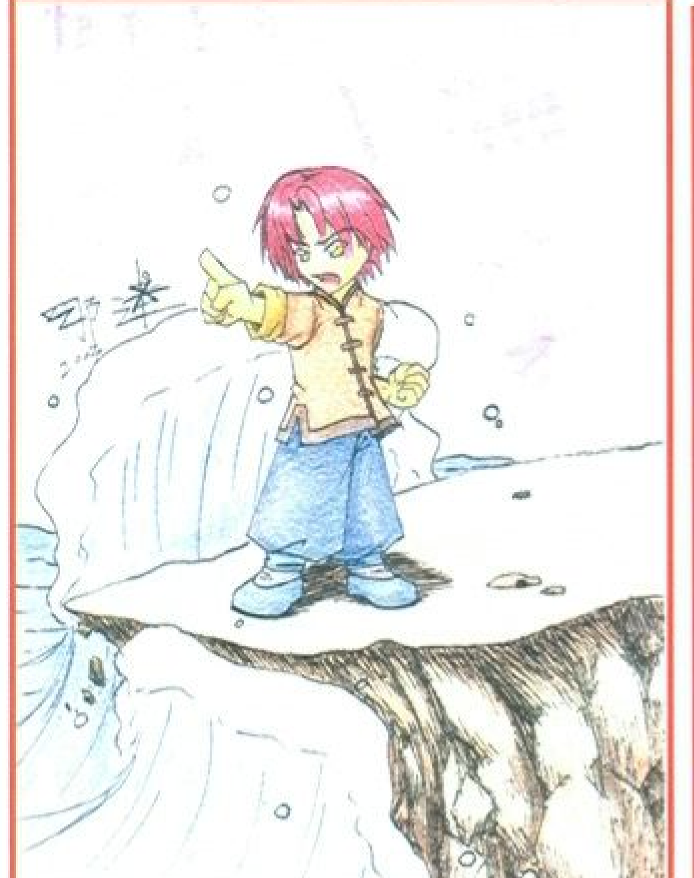
貓姬 10P/100S

動靜皆宜的小喬



雪芙兒 10P/100S

是以聖鬥士的瞬為藍圖設計的嗎？



哪迷 10P/100S

那種“勵志向前”的感覺，我喜歡^^





蕭Ken 10P/100S

內心在偷笑的女神



Penny 10P/100S

濃濃的中國風味



希莉爾絲 15P/150S

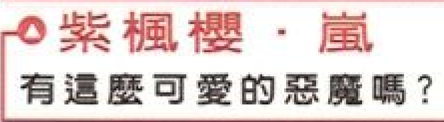
令人懷念的月如



飛天 15P/150S

酷勁十足的麻倉葉王





紫楓櫻・嵐 15P/150S

有這麼可愛的惡魔嗎？



曇霜 15P/150S

感謝妳支持軟體世界


歡迎光臨
M.S.W 10P/100S
稻葉羽 10P/100S
Sarah 10P/100S
罪影 10P/100S
吳亞倫 10P/100S
王律璟 10P/100S
RaMu 10P/100S
瑪克舒 10P/100S
Tina 20P/200S
R O 可惜的是不能養天使波利……淚
蔡 樺 20P/200S
妳伺服器中的女劍士也是同樣的造型嗎？？＾＾



莫語 10P/100S

草莓妹 10P/100S

蘭貓 5P/50S

Armitage 5P/50S

天水藍 5P/50S



蘭 10P/100S



譚漢翔 5P/50S





黃詩瑩 5P/50S



Natake 5P/50S





慧敏 5P/50S



淺見舞 20P/200S

哈……“傳”字寫錯了



戴希佐 15P/150S

日本風味的裝扮

尼爾斯廣場

遊戲石盤小道消息最佳探聽處





尼爾斯廣場

王國國民討論時事的聚會場所

勾起你的兒時回憶！

遊戲橘子取得線上遊戲「魔界村」營運代理權！

NEWS

由遊戲工廠研發之線上遊戲「魔界村」近期積極尋求遊戲營運代理公司，遊戲橘子於11月4日正式取得獨家代理經營權，取得授權代理區域為台灣、香港及大陸地區。

遊戲工廠股份有限公司成立於2002年，企業定位為國際頂級多平台大型線上遊戲國際級製作公司；善用亞洲充沛人力資源提供高品質、多平台大型線上遊戲並以全球市場為目標。遊戲工廠是一家以『線上遊戲』為主的專業遊戲製作公司，其遊戲產品將在不同平台推出，包括 PC 及家用電視遊樂器平台：微軟的Xbox、Sony PS2、任天堂的Game Cube。



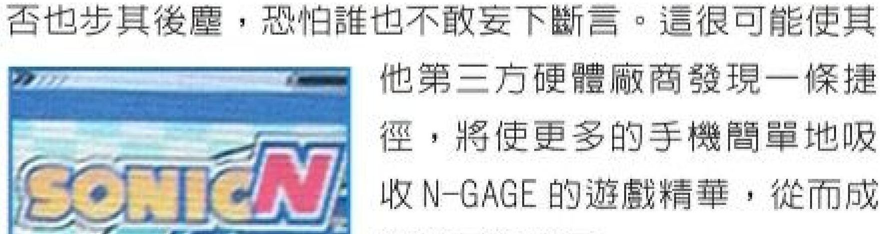
遊戲工廠的第一款遊戲專案《魔界村Online》預計在2004年夏天開始陸續在美國、日本、韓國、中國大陸、台灣及歐洲市場推出。

禍不單行！

N-Gage技術被破解？！

眾所周知的，為N-Gage專門設計的遊戲將不可能在任何其他設備上運行。然而，剛剛得到的消息——N-Gage的加密措施已經被破解，這些遊戲已經可以在其他移動手機上運行，例如西門子SX1！

目前，雖然只有SEGA的《音速小子Sonic》公開了破解畫面（在西門子SX1上運行），但其他的遊戲是否也步其後塵，恐怕誰也不敢妄下斷言。這很可能使其他第三方硬體廠商發現一條捷徑，將使更多的手機簡單地吸收N-GAGE的遊戲精華，從而成為自己的產品。



NOKIA對這條新聞還沒有什麼反應或採取具體措施。

以上是西門子手機上公佈的一些遊戲畫面。

揮軍大陸

PS2將從12月起
進軍中國北京等4大都市

據國外Interfax的消息指出，SONY公佈了預定在大陸推出的PS2的銷售計劃的內容。該消息稱，SONY預定將從12月起在北京、上海、廣州與深圳等4大都市的10個官方通路開始銷售，同時也將由手機電訊公司CellStar推出一台主機外加3款遊戲同捆的特別版進行販售，價格約在1400元～1500元人民幣（約169～189美金之間）之間左右。

另外據消息指出，美國華威葛瑞整合傳播集團(Grey Global Group)也將為PS2擔任廣告宣傳活動，至於在軟體方面，也將預定把在日本發售的遊戲軟體改版成大陸版本，以期在推出後能迅速攻下大陸市場的龐大商機。而至於SONY之後在大陸方面的成績將會如何，玩家不妨就先拭目以待吧。



NEWS NEWS

成吉思汗
帝國霸業

英傑傳式回合制戰略遊戲
歲末大戲　即將登場

且隨著成吉思汗的足跡，率領騎兵勇士們，
一步一步地征服強敵、統一蒙古、征服歐洲，
加入這個人類歷史上最大帝國的征戰史吧！

鐵木真，元開國君主，建號成吉思汗，意為「世界的統治者」；有雄略，善用兵，武功極盛，於宋開禧二年即皇帝位，建立蒙古汗國。平西遼，滅西夏，攻破俄羅斯聯軍，並約宋攻金，版圖跨歐亞兩洲，威震域外。在位二十二年（1206－1227），廟號太祖。


天候也是影響戰局的變因之一


想不到鐵木真的立國大業
竟然是從一雪奪妻之恨開始


獲勝的收穫——戰利品
是你增強武力的有利道具喔！


施展法術技能——騎兵突擊
將敵人一舉擊潰！


大漠風情，異域奇兵，盡情馳騁戰場吧！

製作 發行　天泉科技有限公司　TEL:02-29662546　www.progamon.com.tw

從電影殺到遊戲界！

“追殺比爾”躍上遊戲

斐凡迪環球表示，他們將把電影『追殺比爾』改編成一部跨平台動作遊戲，通吃電腦與三大主機，而玩家將能化身成為女星－鄔瑪舒曼所飾演的女主角新娘……

由好萊塢鬼才導演『昆汀塔倫提諾』執導的最新力作－追殺比爾（Kill Bill），以極度震撼的暴力美學在國際影壇引起極大回響，目前全球票房也一路長紅。而這部從頭殺到尾的暴力電影也會追殺到遊戲界，讓玩家化身為女主角－鄔瑪舒曼，拿著武士刀一路追殺比爾。

斐凡迪環球表示，他們將把追殺比爾改編成一部跨平台動作遊戲，通吃電腦與三大主機，而玩家能化身為女星鄔瑪舒曼所飾演的女主角『新娘』，她原本是一個暗殺組織『響尾蛇』的秘密殺手，而且一直渴望脫離殺手生活，結婚生子當個平凡人，無奈『響尾蛇』組織的邪惡頭子－比爾不肯放過她，甚至讓她因此昏迷四年喪失記憶，為了復仇，她決定以牙還牙追殺比爾。



毀滅戰士再現

《Doom3》最新消息

Activision正式啟動了Doom 3的網站http://www.doom3.com，雖然現在主頁上只是存在著一個吼叫的怪物，但卻已經表明DOOM3的發售日期為時不遠了。果然隨後ID Software的Todd Hollenshead在美國舊金山的一次演講中宣佈了DOOM3的正式發售日期定在明年2月。

這次演講主要是推薦ID Software的合作夥伴之一聞名顯示卡製造商Nvidia的產品FX5950和FX5700對於運行DOOM3的好處等等。Todd Hollenshead還介紹了DOOMIII在硬碟裏將佔據至少3G大小的空間等等一些情況。

Carmack指出『將來的DOOM3在使用GeForce3顯示卡的一台機器上能夠跑到30fps。很顯然，DOOM3的圖形引擎比現在的包括Q3在內的所有圖形引擎對系統的要求都要高。就算你關閉了大部分特效和光影效果，使用簡單的MODEL。在配備GF2以下的系統中都無法達到60FPS以上的張數。』



文明不再

《文明帝國》開發公司 MicroProse關門大吉

以開發出電腦經典名作《文明帝國》系列文明的Microprose公司，日前已經証實解散了，原本握有Microprose大部分股權的ATARI公司也承認他們已經把Microprose股權處理完畢，Microprose原本的35位員工也已經資遣，這家曾經風光一時的遊戲開發小組如今關門大吉了。

Microprose當年靠著電腦經典遊戲《文明帝國》（Civilizations）系列而大紅特紫，而《文明帝國》甚至可能是有史以來最受歡迎的策略遊戲。而Microprose在其他策略遊戲上也都有很好的成績，並推出過包含《銀河霸主》（Master Of Orion）、《魔法大帝》（Master of Magic）…等頗受好評的電腦策略遊戲。

不過MicroProse自從紅了之後，股權也輾轉換過，最後由歐洲遊戲大廠Infogrames（目前改名為ATARI）取得大部分股權。但是自從即時戰略遊戲類型崛起之後，《文明帝國》這種必須耗費長時間進行的遊戲也漸被冷落，如今MicroProse下台一鞠躬，也見証了遊戲廠商的興衰起伏啊。

《天堂2》被列18禁後……

NCSOFT公佈玩家補償措施！

《天堂2》由11月5日開始《天堂2》將不能接受未滿18歲的用戶連線進入遊戲。最近，開發、營運商NCSOFT公佈了他們對目前遊戲裡的18歲以下用戶的補償措施。

根據NCSOFT目前公佈的補償規定，《天堂2》10月1日正式收費以來，無論這些受影響的玩家還剩下多少遊戲時間，10月份的遊戲費用都將由NCSOFT全額退還，而且還將給這些用戶贈送精美的《天堂2》主題T-SHIRT。



10月20日以前加入遊戲而現在年齡又在18歲以下的玩家帳號數據將會得到全數保存，當該玩家希望在迎來18歲生日後再重新進入遊戲遊玩後，NCSOFT將會為這些重新回來的玩家贈送30天的免費遊戲時間，NCSOFT還為這些希望能在夠年齡後重新投入《天堂2》世界的玩家開放了一個專門的登記頁面，符合條件的玩家只需要在11月5日早上10點至19日下午4點期間在這個頁面上登記屆時就可以享有這個服務。



新
天上碑
二次奇緣 2.40版
全新裝潢洛陽城 NPC跟你說中文
二階遠武現江湖 五步之外取性命
組隊打怪樂趣多 小白無法來打擾
二次奇緣再開放 新手老手合力解
運氣調息隨地坐 打怪賺錢好幫手
太乙氣功勤修練 武藝進展如神速
五行道具大改造 力外敏血隨你加
超強防外掛系統 遊戲公平有信心
奇緣高手包、緣定新手包 感動上市
ELEVEN
OK便利店

12萬人爭奪5000帳號

天堂II封閉測試引爆人潮

歷經三年的等待，在眾多玩家千呼萬喚的期盼之中，天堂II封閉測試終於在10月31日中午12點整，於天堂II的官方網站（http://www.lineage2.com.tw）開放玩家上線申請。雖然本次天堂II官網開放申請的名額只有5000名，但截至11月4日為止，在短短不到5天的時間之內，竟湧進了超過12萬名報名封閉測試的玩家。



事實上，天堂II今年暑假在韓國公開測試之後，短短一個月內就加開12組伺服器，總會員數突破100萬，同時上線人數超過9萬人，而在台灣各個遊戲網站裡，玩家票選最受到期待的遊戲，天堂II也一直位居榜首。封閉測試開放報名之後，搶奪帳號的熱烈狀況無疑也證明了天堂這個品牌的遊戲仍然是線上遊戲迷始終的最愛！

仙境“果”然不一“漾”

發票拉霸拿大獎～RO與「統一果漾」異業結合

「遊戲新幹線」特別與「統一果漾」合作舉辦『發票拉霸拿大獎』活動，即日起到明年1月31日之前，至全省7-11購買『統一果漾天然水』任一口味飲料或『仙境傳說』任一產品，即可憑發票號碼，上網參加拉霸活動，只要相同的新2轉職業圖案排成一線，便有機會得到多項大獎，為「夢想天空」的宣傳活動拉開序幕。



本著提倡『健康概念』的初衷，RO曾與「統一礦泉水」合作，鼓勵大家遊戲時多多喝水，這回為了讓玩家提早熟悉即將出場的新二轉人物，包括鍊金術士、十字軍、舞孃和吟遊詩人、武道家、流氓還有賢者，特別選擇了白葡萄、水蜜桃兩種口味清淡、包裝清新的統一果漾飲料，在飲料瓶身印製玩家最喜愛的RO肖像，一分面提升飲料辨識度，

仙境傳說官網：http://ro.gameflier.com/

廉價N64

任天堂《神遊機》相關資料

即將在大陸發行的任天堂神遊機，售價498元。神遊機可說是N64的縮小版，將N64主機給變成了一個『手把』大小，並且使用可重複燒錄卡帶，想玩遊戲則到店家燒錄N64遊戲，燒錄遊戲每次為48元人民幣。



神遊機無論從內核到操作，使用到的都是很頂尖的技術，技術水平甚至還領先於未發布的新世代主機，並提及到『用戶買到的是一台不會過時的遊戲機』。

雖然神遊機使用新的技術是無可否認的事實，否則它無法從一台那麼大的N64變成那麼『小』的一個『手把』。但是即使使用那麼高的技術，它能有什麼樣的表現呢？如果從現有的資料來看，神遊機仍然是使用N64的遊戲，那麼即使它擁有比NGC更高的技術，又能怎樣呢？自行車始終是自行車，即使在它上面加個火箭推進器，它仍然不能載人到太空，這一任務非太空船無法完成，那麼這台自行車還有什麼意義呢？

SONY改進PS2核心

將公布最新二合一晶片

在今年3月的SCEI的新戰略會議上，他們曾宣布將與日本東芝合資投入5000億日幣全力發展半導體技術，包含研發新世代處理器『CELL』、興建全新半導體工廠，以及研發精簡化的PS2晶片『Dragon』。如今Dragon晶片已經完成，並使用在年底推出的高級視聽家電PSX上…

在日前日本舉辦的『2003年半導體制造技術論壇』上，SCEI新任技術長真鍋研司接受邀請發表演說，並宣布了SCEI完成了最新二合一晶片『Dragon』。Dragon晶片是利用奈米技術發展的新型晶片，把目前PS2主機的中央處理器『EE』、繪圖晶片『GS』與4MB的RDRAM記憶體整合成單一晶片，使用90奈米技術制造，晶圓尺寸還只有當初『EE』的1／6。

這個Dragon晶片也預計搭載在PS3中，讓PS3也能向下相容PS2目前的遊戲軟體，大大增加PS3的優勢。而Dragon晶片也將採用於高級視聽家電PSX上，讓PSX也能因此相容目前PS2的各式遊戲。

另外真鍋研司更表示，Dragon晶片將於明年一月大量生產，以月產100～200萬個的速度提供市場使用。


ANIPARK
ACTOZSOFT
全3D萬人線上遊戲 www.A3online.com.tw
全省各大超商 通通有在賣
A3
12/4騎士團戰役
全面開戰!!
★全新開放遊戲系統：
全新MSN(好友)系統、各職業別新技能、加入遊戲中即時動畫(RTMM)，讓您上線即可相約好友一起分享A3的戰鬥炫麗畫面。
★全新騎士團競賽營系統：
強者競賽營、騎士團徽章上傳、錦標賽及騎士團專用基地(君主戰- 選拔各村莊的君主)，強大的騎士團競賽營系統給您耳目一新的團體作戰方式。
★全新道具改造系統：
最新9階道具組合改造、道具組合隨身攜帶保管箱，讓您穿著華麗服裝出去打怪吸寶不擔心自己的背包空間不夠。
★全新開放冒險區域：
增加大迷宮地圖「克萊佛迷宮」、90多張特殊遊戲景象，讓您想受前所未有的新情境。
★新增加怪物：
增加全新數種怪物，無敵的BOSS，已經身在A3世界的你，怎麼可以放過與他們面對面的機會呢，更別忘了要與好友相約，一起在全新的A3世界中好好探險?
戰爭之序曲
騎士團戰役全面開戰
更新包
★A3－戰爭之序曲更新版本光碟
★戰鬥說明手冊一本
★A3 免費7天 新手帳號
更新價：69元
戰鬥年曆包
★A3－戰爭之序曲更新版本光碟
★2004年3D戰鬥年曆精美筆記本
★戰鬥說明手冊一本(各職業1~20級快速升級秘笈)
★A3遊戲 包月序號一組(老手新手皆可用)
戰鬥價：399元

光榮之野望

《信長之野望網路版》將於年底推出PC版？！

光榮日本總公司終於正式公佈《信長之野望網路版》PC版將在今年冬季推出！《信長之野望網路版》於2002年4月正式公佈PS2版，這款大型多人網路RPG遊戲以光榮公司一向擅長的日本戰國時代為題材，除了再現日本戰國多位著名歷史人物外，還加入了很濃厚的幻想成分。遊戲於2003年6月發售PS2版並開始正式營運。由於只有PS2版，因此PC玩家一直無緣遊玩這款網遊大作。



遊戲宣布移植至PC版推出後，雖然沒公佈詳細發售日期，但就表示將會在今年年底開始β測試，而正式營運將會在明年開始。收費模式和標準和PS2版類似，遊戲定價6800日圓，月費1200日圓（約台幣360元）。遊戲的機器配置需求尚未公佈，但以現在公佈的遊戲畫面估計，將會需要Pentium 4的CPU和Geforce4級別的顯示卡。

PC版《信長之野望網路版》伺服器能否與PS2版伺服器互聯現在尚未確定，PS2版剛於10月份開放了第5個服務器『將星錄』，並將會於近期在遊戲裡開放新世界、新內容。

SONY 展示 PSP 遊戲機模型

PSP將採用手機技術

SONY公司總裁表示，PSP將成為一款『未來的Walkman』。與諾基亞的N-Gage和任天堂的GameBoy Advance相比，PSP的設計領先了一大步。當然，設計理念與實際產品還是兩碼事，還要考慮到很多人體工學和製造成本等方面的問題。PSP採用的是Universal Media Disc（UMD），這是一種和DVD差不多的雙層光碟，存儲量為1.8GB，採用的是基於Advanced Encryption System的版權保護機制，每張光碟都有一個唯一的ID號碼。

SONY公司早就聲稱，PSP將採用一個基於MIPS 32bit R4000內核的90奈米處理器、記憶體為8MB、速度333MHz及工作電壓1.2伏，另外還將使用兩個專用圖形處理器。遊樂器將帶有杜比7.1多聲道3D環繞音響，支持MP3、AAC和SONY自己的ATRAC3聲音格式，視頻格式為AVC和MPEG4。其UMD盤可以存儲兩個小時DVD質量或4個小時標準質量的視頻信息，4.5英寸的液晶顯示器解析度為480x272像素。



大師開示！？

《神話世紀》製作人預測遊戲未來

《神話世紀》製作人Bruce Shelley日前指出，下一階段的遊戲應該是合作取代競爭，以團隊的勝利取代你死我活；遠離追逐經驗值與殺敵數字的成就感；一個不會感到有威脅的遊戲環境；讓更多使用者以類似觀衆欣賞球賽的角度參與其中；更加著重遊戲劇情；鼓勵高等級玩家協助新手。

Shelley指出三種建議：

建築（Construction）遊戲：玩家協力建造一巨型建築，例如太空站、金字塔、中世紀城市，並且每一個玩家的貢獻將會紀錄起來並得到獎勵。

旅行（Journey）遊戲：玩家們必須經過一段漫長的旅程，途中必須不斷求取生存以到達目的地，就好像石器時代的人類從非洲遷徙到歐亞、西伯利亞人經白令海峽進入美洲、蠻族大遷徙摧毀西羅馬帝國等。

建設國家（Nation Building）遊戲：玩家分別經營並壯大諸如一個城鎮或村莊，衆人努力的總和就是一個國家的成長，國家的政治、經濟、戰爭及技術都在其中扮演重要的角色。



KOEI 將在新加坡設置研發中心

將在20年內為日本光榮創造70%的營收

光榮的代表取締役會長襟川惠子表示，這個研發中心將在明年底開始營運，並預計在明年底投入約40名員工。目前有幾位新加坡員工在日本接受訓練，很快地會先到新加坡，開始公司的先期導入。襟川希望在三年內，員工人數可成長到80人，並預計未來20年內為光榮公司創造出70%的營收。至於新加坡分公司的投資金額將是多少？公司規模多大的問題，襟川認為將視新加坡這邊研發產品的狀況而定。

襟川指出，之所以選擇新加坡擔任該公司海外第一個，也是最重要的研發中心，是因為多數新加坡人具有良好的雙語能力，也就是中文與英文兼具。同時她也相信新加坡人有潛力成為具亞洲風味，富創造力的研發單位。光榮將會把日本母公司的Know-how帶到新加坡來，並結合新加坡與亞洲的文化，開發新的產品。初期新加坡這邊的工作會是先將光榮的日本遊戲改版，接著是開發新產品。



石頭就業所
石器時代 ON LINE

石器傳說中功力超強的魔王
將與您一較高下！

魔王競技包

★★★魔王競技PK入場券★★★ 想參加激烈無比的魔王競技，給我入場券就對啦!
★★★神奇抓寵技能★★★ 手下留情技能、超級噴泷罐頭、寵圈、馴獸戒指，個個大有來頭!

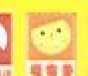
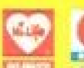
老手新手，皆可使用

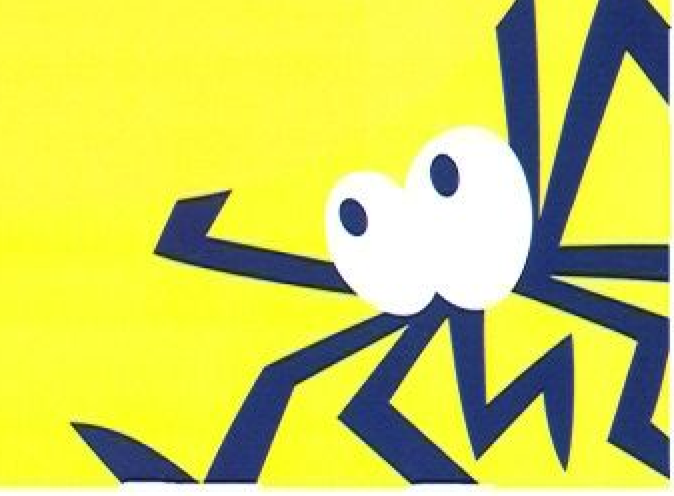
建議售價 **199**元

任務石、智果	激發潛能，讓您練功有如神助!
石幣20萬	不是萬能，卻萬萬不能沒有的好用石幣。
WGS點數30點	進入石器時代，WGS不可少!
超級來吉卡獎項	集寵物、集道具、集運氣，一卡在手樂趣無窮！
完整版遊戲光碟	新手老手都適用的遊戲光碟，2片裝
石器輔導手冊	完整說明書，石器入門全導覽。

「魔王競技賽」活動時間:2003/11/13～2004/1/15止

石器時代官網 http://www.wayi.com.tw/stoneage/

全省各大超商 通通有在賣 





華義國際數位娛樂股份有限公司 Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd.
台北市114內湖區堤頂大道二段407巷22號3樓 Tel. +02 5559 0070 Fax. +02 5559 0075
客服信箱 service@wayi.com.tw 客服專線 +02 5559 0080 www.wayi.com.tw

再創奇蹟

《奇蹟（MU）》強勢進軍泰國市場！

WEBZEN與New Era公司是在今年5月份簽定保証書，6月份正式簽定代理許可協議的，期間還在公司內部進行了MU的α測試，並全面考察整理了泰國用戶的需求、策劃了針對泰國用戶的服務戰略及遊戲伺服器設置等工作。



泰國MU的官方網站(www.muonline.in.th)從9月初開始募集了內部測試玩家和網咖加盟，結果在20多天內就募集到了大約10萬多名的玩家，甚至引起了泰國網路市場的重點地域變動，MU網咖的加盟佔有率確保佔據泰國首都曼谷全體網咖總數約70%，成績可謂驚人。MU的官方網站在泰國國內網站中，訪問量也因此一舉飆升到第7位！

代理公司New Era於10月15日在泰國首都曼谷的SFX Cinema Center召開了宣布MU開始內部測試的『Beginning of Mu''s Adventure』發表會，與會者多達2千多人。現場除了進行業界有關者發表會外，還邀請到了大量參加內部測試的玩家們，現場除了演示MU遊戲，並獎勵玩家們服裝等多種遊戲紀念品。

繼往開來！

SCE宣布PS3將向下兼容PS2/PSone

SCE老板Ken Kutaragi日前確認PlayStation 3將具備向下相容PS2和PS，使得舊軟體在新的硬體平台上也可以運行。

在向日本報紙Asahi Shimbun發表評論時，他總結了一些PS2成功的要素，其中就包括相容PS和播放DVD電影。這種向前一代產品相容的趨勢由PS2開始，現在看來也將由PS3繼承下去。

Kutaragi說道：『PS2運行PS軟體是通過模擬而不是實際的硬體，那麼PS3也會對PS2軟體提供相同的兼容性，這種情況將會永遠繼續下去。』

估計微軟的下一代Xbox也會具備類似的向前兼容特性，但是來自一些專家的意見說，在ATI的硬體上跑之前NVIDIA平台的軟體將會麻煩得多。



牽手向明天

Vivendi與Interplay冰釋前嫌

Vivendi和Interplay今天宣布他們已經安善解決了兩公司之間一些長期的分歧，並且重新恢復了他們在2002年8月簽署的一份重要協議。所謂協議的結果，威旺迪將在北美和亞太地區發行《異塵餘生戰略版：鋼鐵兄弟會》，並且將保留獨家在這些地區發行Interplay所有遊戲的權利（直至2005年8月）。

Vivendi市場銷售部高級副總裁Philip O 'Neil說：『我們和Interplay之間簽署的發行協議是自2001年以來建立在相互信任的夥伴關係之上，很高興和Interplay達成諒解，我們期望著《異塵餘生戰略版：鋼鐵兄弟會》這款巨作的輝煌未來』。

Interplay的CEO兼主席Herve Caen說：『我們希望拓展與Vivendi公司的合作關系，這對Interplay而言是再合適不過的一件事，特別是Vivendi擁有強大且口碑良好的發行網路，此外他們對我們的遊戲作品更為了解。』



《異塵餘生戰略版：鋼鐵兄弟會》上月已經壓片，但直至此次會談仍未得到其具體發行日期。但估計或許在2004年初有望發行。

兩大巨頭加持XBOX2！

微軟與IBM聯合打造新一代超級遊戲機

微軟正式宣佈已取得IBM公司的先進處理器技術，並將會在下一代XBOX遊戲主機（暫稱XBOX 2）。IBM技術部門主管Bernie Meyerson也証實新一代XBOX主機將會使用IBM家族的處理器技術。雙方達成的合作協議的具體涉及財政金額和這項處理器技術的細節現在尚未公佈。

而台灣地區硬體實力舉世矚目，如今研發實力更進一步獲得國際大廠的重視，日前美國微軟公司在宣佈委託美國IBM參與開發XBOX二代機後，也緊接著宣佈授權台灣半導體巨擘矽統科技SiS（股票代號2363）參與XBOX二代機開發，委託矽統參與XBOX二代機的 I/O晶片設計。

在原本XBOX主機中的I/O晶片，是由美國Nvidia公司所設計的特殊整合晶片"MCP－X"負責，但因為XBOX二代機將採用全架構發展，所以微軟也將委託由台灣研發能力頂尖的矽統科技參與XBOX二代機 I/O晶片研發，更突顯我國在半導體技術研發實力的進步，已經獲得國際大廠的認同。

PC CD ROM

DAVILEX

奔馳世界街道的快感

轟動全球銷售
DAVILEX
500000
套保證
DAVILEX
賽車經典系列3

預定12月全球狂飆上市!!









意念數位科技股份有限公司
地址:台北縣永和市中山路1段311號14樓(B座)
電話:(02)2925-9910 傳真:(02)2925-8980
網址:http://www.ideadesign.com.tw

從裡到外都很RO

XG622－RO機限量上市




RO迷可得注意囉！專為您量身訂做的-XG622-RO手機已經上市，這是「智冠」與「精業」二家股票公開發行公司的首次合作，完美結合手機及線上遊戲，推出全國第一款《XG622－RO機》。除了65,000色超大螢幕、40和絃的基本功能之外，包括手機外殼、操作介面與圖鈴下載，都是RO的圖樣與音樂，此外，RO手機內建由RO原研發公司韓國Gravity所設計的JAVA遊戲《天上掉下來的禮物》，打開手機就有可愛的波利陪玩家遊戲，目前搭配專屬MP3及門號的搶購價為11,800元，全省限量3,000支，有興趣收藏的玩家可得趕快行動。

由「智冠」子公司「遊戲新幹線」所代理的『仙境傳說online』，是國內目前最紅的線上遊戲。在會員人數高達250萬，同時上線人數突破22萬之後，「遊戲新幹線」決定將遊戲延伸到電腦以外，與手機業者精業公司共同推出了《XG622－RO機》，齊力搶攻年輕玩家市場。

慘遭滑鐵盧

N-Gage狂降100美金

手機大廠NOKIA信心滿滿的新世代遊戲手機『N－Gage』銷售出師不利，歐美玩家十分不賞臉而賣得慘歪歪，在英國首周只賣500台，在美國首周也只賣5000台，離NOKIA當初預期全年度銷售100萬台的目標相差甚遠，而國外的遊戲媒體甚至傳聞NOKIA有意降低N－Gage售價希望能刺激買氣。

據國外著名商城GameStop稱，將原售價為299.99美金的N－Gage降至199.99美金（限制在一定時期內），狂降了100美金！

雖然N－Gage結合了手機＋遊戲＋MP3＋廣播等多功能，但以遊戲機的角度來看，售價299.99美元，比電視遊樂器還貴，因此玩家對N－Gage的意願也大為降低。因此，為了有效吸引買氣，傳聞NOKIA有意大砍N－Gage售價，由299.99美元降價到199.99美元



希望讓玩家注意，不過該消息目前還沒得到NOKIA官方証實。

而且，其實N－Gage最大問題徵結不是在主機售價，而是缺乏強力的遊戲對應陣容，也許強化遊戲陣容才是NOKIA拓展N－Gage市場的有力方法！

放風聲出來囉！

《俠盜獵車手5》明年下半年發售？！

Take-Two公司CFO Karl Winters和執行副總裁Cindi Buckwalker出席了第20屆年度技術會議(Annual Technology Conference)。會場上，Take-Two先公佈了近年來他們的遊戲作品的出貨數據，具體資料如下：

2500萬以上－俠盜獵車手（Grand Theft Auto系列）
2000萬以上－俠盜獵車手3及罪惡都市
300萬以上-Midnight Club
400萬以上－英雄本色（Max Payne）
100萬以上-Smugglers Run
50萬以上-Tropico
80萬以上－四海兄弟（Mafia，PC遊戲）
80萬以上-Conflict：Desert Storm

除了軟體銷量外，Take-Two還公佈了幾款關鍵新作的大概發售日期。其中《四海兄弟》(Mafia)預定將在聖誕節之後的1月初推出，PS2動作遊戲大作《Manhunt》預定11月19日發售。再把目光放遠點，到2004年中，Rockstar的《Warriors》也將推出。最重頭的宣布當屬《俠盜獵車手5》(Grand Theft Auto 5)將會在2004年底發售！



終於賺了！

微軟今年遊戲產業上收入增長20%

RISE OF NATIONS



從微軟的2003年第三季度的收入報告上看，它在家用遊樂器和遊戲軟體上的收入比去年同期要增長20%（去年：4.85億美元，今年：5．81億美元）。

僅XBOX的收入就比去年多出5300萬，再加上遊戲和週邊設備總共會多出8500萬。同樣微軟的PC遊戲也賣的很好，增長了4300萬，比去年提高19%。

簡單的從百分比的數字上看微軟和SONY完全是鮮明的對比，SONY今年的銷售情況比去年要縮減35.6%。然而據估計在2003整個一年當中它將售出8到9百萬台遊戲機，PlayStation 2仍然是XBOX的好幾倍。



PC CD ROM

WORLD WAR II

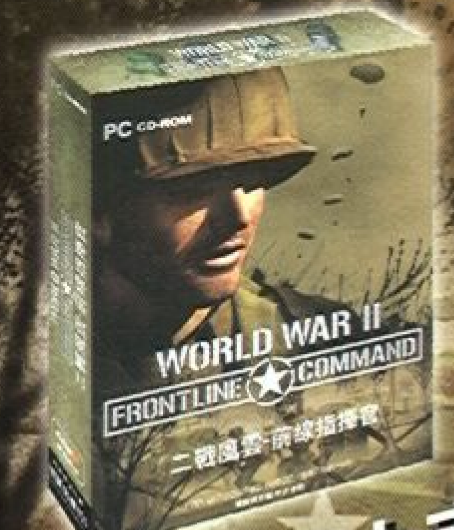
FRONTLINE  COMMAND

二戰風雲-前線指揮官



作為我軍的最高統治者，數以千計的士兵被遺留在敵線後方，你所要做的是在諾曼地搶灘登陸的主要攻擊前，指揮部隊摧毀重要戰略據點。自登陸日起接掌同盟國軍隊，扭轉軸心國在法國的侵略…。





12月風雲上市















意念數位科技股份有限公司

地址:台北縣永和市中山路1段311號14樓(B座)

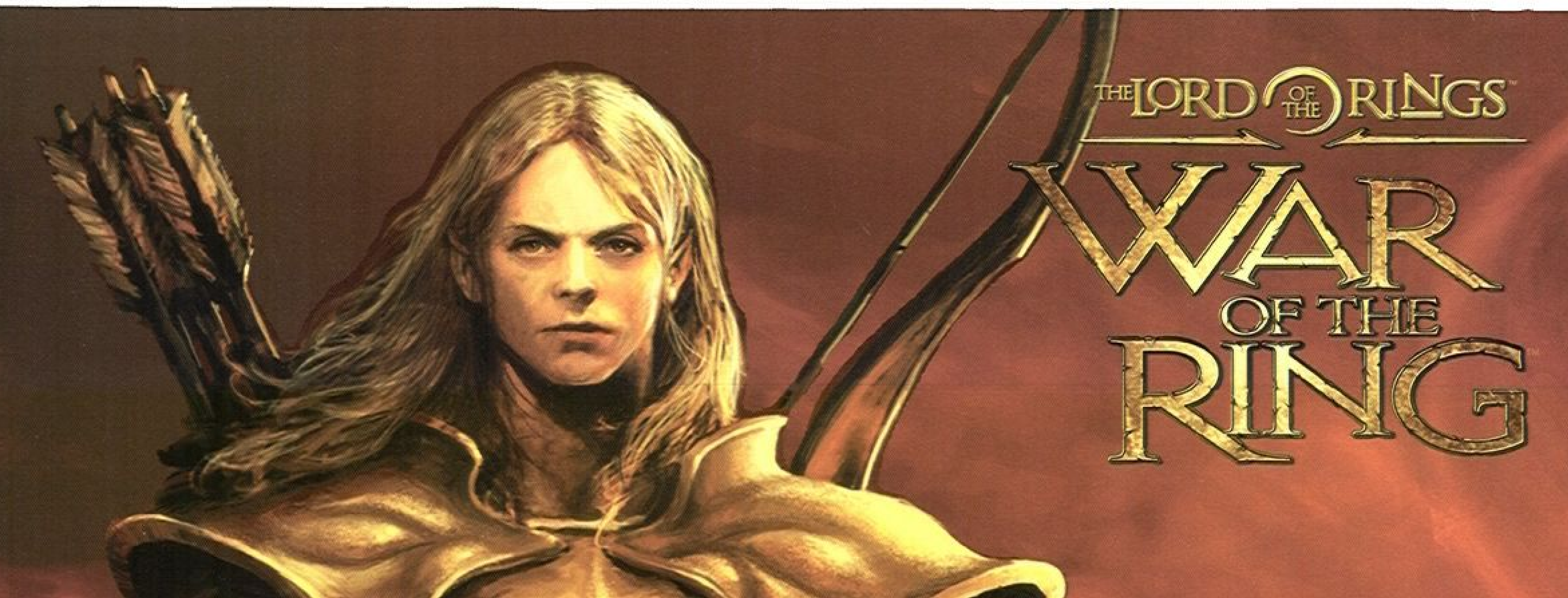
電話:(02)2925-9910 傳真:(02)2925-8980

網址:http://www.ideadesign.com.tw


世紀新霸主
EMPIRES
DAWN OF THE MODERN WORLD
世紀霸業
國際中文版
正式上市
世紀霸主擂台賽
萬元獎金等你來踢館
詳情請見：http://www.unalis.com.tw/empiresrts
ACTIVISION
activision.com
STAINLESS STEEL STUDIOS
POWERED BY gamespy
PC CD-ROM
UNALIS 松崗
風神 Aeolus
顯示卡爲世紀霸業指定用卡
建碁 AOpen
最佳遊戲平台



BLIZZARD
ENTERTAINMENT
DIABLO II
世紀加強版
正式上市
收藏最完整全系列暗黑破壞神
最新1.10 Patch，更具挑戰性的遊戲內容：
◎ 暗黑破壞神首度出現地表
◎ 掉寶率、任務報酬重新調整，超強裝備不是夢想
◎ 全新技能加成組合，遊戲平衡全新調整
爭奪暗黑盟主
天梯賽正式登場！
全球暗黑系列限量紀念精品，等你來拿
詳情請見http://games.hinet.net/event/D2
總代理
UNALIS 松崗科技股份有限公司
地址：台北市民生東路二段149號6樓
客服專線：(02)2506-8289轉194
訂購專線：(02)2512-1455
網址：www.unalis.com.tw
傳真：(02)2506-6070
HiNet 遊戲網
©2003 Blizzard Entertainment. All rights reserved.



PC中文版
12月15日上市熱賣

魔戒之戰 2004

正邪爭霸 由你主宰

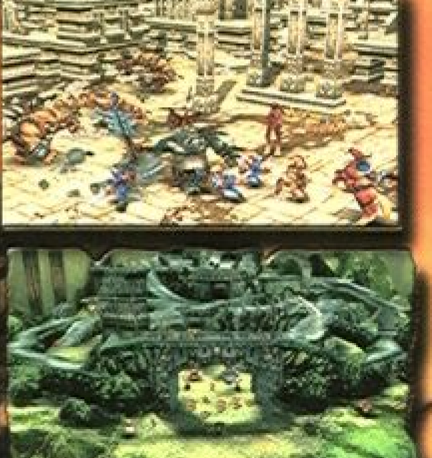
魔戒系列三 魔戒之戰－中土世界爭霸



你將首度嘗試由即時戰略的角度詮釋這款奇幻文學大作。

一款以托爾金的中土世界為背景的3D即時戰略(RTS)遊戲。由曾經製作「決戰江戶(Battle Realms)」遊戲的 Liquid Entertainment運用全新3D引擎所研發出來的代表巨作。以炫目的遊戲畫面呈現出驚心動魄的戰爭場面，巨細靡遺地呈現「魔戒」劇中的壯烈戰役，忠實展現中土壯闊的場面，帶領我們在史詩般壯麗的中土大陸，親身體驗三百多年來的時代動盪。





正義與邪惡的交鋒，一場結合奇幻與冒險的激烈戰役即將引爆!!!

你可以選擇正義的一方，操控精靈、矮人、樹人…；或扮演邪惡陣營，領導由半獸人、食人妖…所組成的魔王軍，以黑暗勢力席捲中土世界。不論你選擇邪惡或正義，都將擁有大約12個單位並搭配有其相對應的戰士、弓箭手…等等；也都會有15項任務，每場任務中還包括多場獨立的戰役，藉由戰役可提升能力&經驗值，更能將技巧控制得揮灑自如。

全新的3D圖形介面：幾近跳躍般充滿活力的遊戲場景，精緻細膩的角色刻畫，數百個3D人物進行大規模戰爭時所呈現驚人的視覺震撼，讓你經歷一場超乎預期的寫實戰役。

嘆為觀止的動畫特效：微風中搖曳的樹梢、玩家涉過水面時所激起的水花，甚至連滑鼠拖曳過水面都會掀起的陣陣漣漪，無法想像連角色單位破壞時的臉部酷炫表情都描繪得栩栩如生！

真實環境&地形效果：風、水、草地、火以及其他因素均會影響移動速度、箭矢的飛行、建築物強度以及匿蹤能力…地形和環境因素也將會影響衝突與戰爭的結果。

欲罷不能的單人戰役：遊戲中提供了21個單人任務；即使對即時戰爭遊戲不熟悉，你仍可以扮演熟悉的英雄或培育屬於自己的人物，在戰役享受一夫當關萬夫莫敵的英雄魅力，體驗單打獨鬥最具魄力的「魔戒」爭霸。

8人對戰的連線模式：本作提供最多8人同時對戰的連線模式。讓玩家們擁有中土世界命運的掌握權，體驗協力殺戮魔獸大軍的宰殺樂趣。共同展開一場「探索魔戒」奇幻冒險之旅！





VIVENDI UNIVERSAL games



展示王國強勢石盤的展覽館





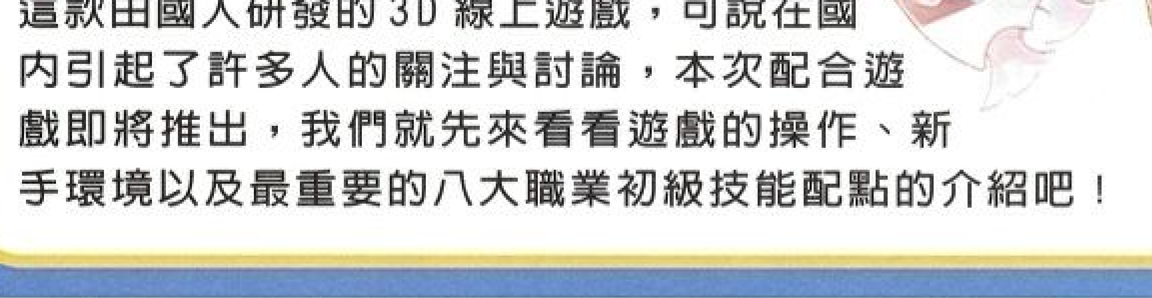


東方傳說Online



預定推出日 2003年 12月

▶研究製造所 中華網龍　▶販賣流通所：中華網龍
▶遊戲類型：萬人線上RPG　▶科技需求：PII-400、128MB RAM



隨著《東方傳說ONLINE》進入測試階段，遊戲中的許多設定也逐漸明朗化了！這款由國人研發的3D線上遊戲，可說在國內引起了許多人的關注與討論，本次配合遊戲即將推出，我們就先來看看遊戲的操作、新手環境以及最重要的八大職業初級技能配點的介紹吧！



東方操作上手心法 急速公開

順利進入遊戲之後，玩家會先出現在新手區中，這時不會有人無故攻擊你滴，所以玩家可以好好熟悉一下東方的操作方式囉，基本上東方的操作和一般遊戲的操作差別不大，以下就是基本的介紹：

1. 移動控制

1 **走路／跑步**—在目標位置單擊滑鼠左鍵，會自動依照距離遠近以走路或跑步方式行進。

2 **旋轉方向**—將游標輕輕碰遊戲畫面的左右邊緣或以左右方向鍵旋轉。

3 **調整上下視角**—將游標輕輕觸碰遊戲畫面的上下邊緣或以上下方向鍵旋轉。

4 **調整畫面遠近**—使用滑鼠的滾輪調整。

5 **鎖定視角**—如果覺得畫面動輒轉動得太厲害，眼睛很累的話，建議玩家可以到「系統」中，設定將視角鎖定。

2. 裝備物品

呼叫出裝備欄，用滑鼠左鍵單擊挑選欲裝備的物品，再至上方的裝備欄相對應的裝備格裡再點一下左鍵，即可裝備完成。(熱鍵CTRL-I)

3. 如何攻擊

1 **一般攻擊**—將游標對準怪物雙擊滑鼠左鍵，即可發動攻擊，攻擊會連續發出，玩家不用連按。

2 **技能攻擊**—請先在技能欄中選擇相對應的技能招式後，再點選欲攻擊的對象，即可使用技能攻擊。



遊戲人物的攻擊動作虎虎生風！



遊戲人物的跑步動作，算是非常流暢。

4. 如何補血

1 **自動回血**—玩家呈現坐下、走動、站立、躺下等靜止狀態時，都會自動回血，可使用鍵盤上的Insert鍵，變更角色動作，躺下比坐下的補血速度還快。

2 **吃東西**—直接服用可增加HP(即生命力)、MP(即法力)、FP(即內力)的補品。

3 **醫療救治**—每個公會城裡的都有醫生可以幫你補血，甚至治療失明喔。

5. 玩家互動指令

只要對著別的玩家身上按下滑鼠右鍵，便會出現「玩家資訊」、「加入好友」、「申請交易」、「密語」、「加入黑名單」、「申請組隊」等功能，玩家可自行選擇。

6. 如何發言

共有全頻、輕頻、友頻、隊頻、密頻以及客服六種頻道，玩家可依想發言的對象而決定要使用哪種頻道。直接點選頻道名稱即可切換頻道，要說話時只要在對話欄裡輸入文字後按下Enter即可送出聊天訊息。





東方新手區 環境介紹



進入遊戲後，玩家會先出現在一個碧草如茵的環境，那就是所謂的新手區。新手區中有4隻NPC，將肩負起玩家遊戲正式開始之前的指導大任喔。他們分別是新手導師、介面指導員、操作指導員以及戰鬥指導員：

1. 新手導師



新手導師手下有三位助教，玩家要先請示過他之後，才能和助教們對話。全部對話完之後再回來找他，他就會讓玩家選擇想要出生的公會城囉。不過要注意的是，出生在任一公會城並不代表玩家一定得學該公會的技能，玩家一樣可將八大技能完全學透喔！

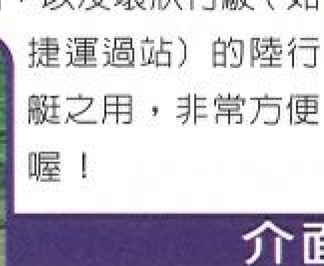
2. 戰鬥指導員

助教之一。其任務是將戰鬥方式與技巧傳授給玩家，對話完畢之後會送給玩家一套新手夜行衣，防護等級1，作為玩家在東方世界中生存的初級保護！

3. 操作指導員



助教之一。其任務是將角色的基本操作方式傳授給玩家，對話完畢之後會送給玩家五回車票，可供玩家搭乘公會城與公會城之間對開的飛船，以及環狀行駛（如捷運過站）的陸行艇之用，非常方便喔！



4. 介面指導員

助教之一。其任務是將介面的使用方法傳授給玩家，對話完畢之後會送給玩家一顆初級補品溫泉蛋，對於玩家打怪，是不無小補的道具喔！

和所有NPC哈拉完，也拿到了該拿的東西，新手導師就會按照你的意願，將你送到你選好的公會城。玩家們將會看到角色向前奔跑，然後化作一串星辰翩然飛去。至此，屬於你的東方傳說才算正式開展！！

初級技能配點 初體驗

玩家進入所選擇的公會城之後，會出現在離公會城主殿不遠的地方，仔細找找，公會長就在主殿附近，而找到公會長之後，就能向他討教技能配點的動作。每個角色在誕生時就擁有800點的記憶點數，可以在各大公會城向公會長學習各種不同的初等技能：當技能達到可升級程度時，玩家需再回到該技能對應的公會城向公會長求取認證才可升級哦。若欲取消當初所學習的技能，就不用這複雜，到任一公會城找公會長，就能取消任何技能，還回給玩家原先的記憶點數喔一般說來，使用技能時會同時扣減玩家的MP或FP，或兩者都扣，不過不用擔心，回血時就會加回來：除此之外，使用一次技能，會增加該技能的熟練度，熟練度到達100%時該技能便可升級，經由公會長認證升級之後，玩家將會發現不僅是技能升級了，玩家自身的血量(HP、MP、FP)上限竟也會隨之提高！不同的技能所能增加的BONUS血量上限不等，玩家可自行摸索出一套規則來喔！



歐陽少華是索德城的公會長，你的800點技能點數花在他身上絕對值得喔！

劍士技能招式千變萬化，若沒有點數限制，真想一次都學完！



接下來就是記憶點數如何增加的問題，記憶點數並不會隨著技能升級而增加這麼容易，老實說在東方傳說的世界中，天下沒有什麼不勞而獲的事情，攸關學習蓋世絕學的記憶點數當然也不例外，因此記憶點數的增加必須經由兩種方式才能持續增加：其一為解任務，玩家必須通過任務的考驗之後，才有機會獲得更多的記憶點數：其二是花錢去購買，雖然聽起來金錢交易不是什麼光明正大之事，但是東方傳說的金錢獲得也需要玩家一步一腳印，所以大家不要覺得害羞，能用錢買的何必客氣！！

奇塔城的公會長像是名偵探柯南，玩家能從這邊學得許多實用小技能啦！

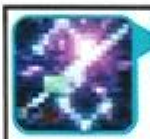
1. 索德城 劍士：劍走輕靈疾速殲敵

劍士著重攻擊力、靈巧以及速度的追求，雖然無法直接使用魔法，但是可以靠著提升各種技能的熟練度來達成自我目標。



茅山劍法 所需點數：25

由奇門遁甲衍生的劍法，招式多變巧妙，常有出奇制勝的驚喜。



北斗劍法 所需點數：50

古人觀察北斗七星運轉所創的劍法，大開大闔間殺敵致勝。



轟天雷鳴劍法 所需點數：120

魔法劍的一種，天雷會附著於劍上，對敵人發動雷電攻擊。



軒轅劍法 所需點數：150

上古軒轅氏所創，是劍法的基本，練劍者不可不學的招式。



流雲劍法 所需點數：150

群體型攻擊技能，流雲般的招式會對敵人產生相當程度的傷害。



無極劍陣 所需點數：150

兩人以上才可使用的合體劍法，相輔相成，攻擊威力強大。

狂花劍法 所需點數：200

此劍法使出時如狂花飛舞空中，在瞬間飄落後仍能連綿不絕。



2. 夏達爾城 刀客：刀法威猛舉世無匹

刀客是所有技能在初期時，攻擊力最為強大的一條路線，不須藉著任何輔助的法術與技能，就能在戰鬥中佔有攻擊上的絕大優勢，此外憑藉著自然的防禦能力，也能面對各種挑戰，而無視對手的攻擊。



天罡刀陣 所需點數：20

以天罡正氣架構而成的刀陣，霸道威猛，入陣者非死即傷。



劈空刀法 所需點數：50

強大的刀勁劃破空氣後形成一股強大的氣流，使敵人為之震傷。



閃躲 所需點數：100

此技能可以閃躲掉對方的攻擊，使你不受任何的傷害。



解救 所需點數：100

可以將敵人的攻擊目標轉為自己，幫助同伴承受傷害值。



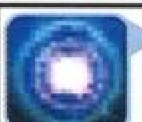
二連擊 所需點數：100

學會此技能後可有機率使出兩段攻擊。



驟雨刀法 所需點數：120

如暴風驟雨般的攻擊會使敵人遭受連續傷害而無法反抗。



準確攻擊 所需點數：150

可以降低被對手躲避的機會，是十分實用的技能。



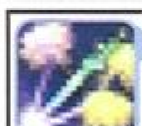
三連擊 所需點數：150

學會此技能後可有機率使出三段攻擊。



格檔 所需點數：200

學得此技能後，可在戰鬥之中以武器化解掉敵人的攻擊。



血龍刀法 所需點數：200

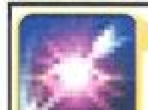
魔刀之一，召喚魔龍殺敵，敵人往往會成為魔龍的口中祭品。



3. 奧克奇城 弓箭手：制敵機先惡靈退避

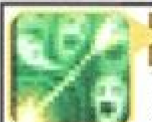
與生俱來的敏捷與速度，是弓箭手們的驕傲，上天更賦予他們擁有銳利之眼力與冷靜的判斷，讓弓箭手們在戰鬥中能環視周遭的所有生物，使他們有著先發制人的優勢。


蒼鷹狂嘯　所需點數：10
如蒼鷹從天空俯衝襲擊，準確而具有爆發力。


鷹眼神通　所需點數：10
借助神鷹的銳利之眼提升自己的命中率。


伏搖風羽　所需點數：30
如風中的羽翼般迅疾，在敵人還來不及注意之前就已命中目標。


玄蒼迷蹤　所需點數：30
此技能熟練後可以有效提升自己的遠距攻擊傷害力。


千里追魂　所需點數：50
熟練者可發揮弓類武功的最大威力，千里之外命中目標。


九天滅魂擊　所需點數：50
箭法的威力幾可直達九霄雲外，使敵人毫無任何逃命的機會。


魔由心生　所需點數：100
魔法箭之一，在箭射向敵人的同時惡魔的威力也將隨之而來。


追命魔箭　所需點數：180
魔法箭之一，能追擊敵人直至命中為止。

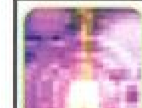
4. 恩波城 醫毒：幫補放毒進退皆宜

這個極具威脅的技能路線，透過術法施毒技能，可以對附近的敵人造成驚人的劇毒傷害；而治療生命則是另一種醫毒系的專長，透過智慧的提升，醫毒將更有效的補充自我與隊伍的生命。



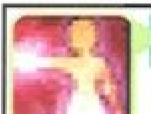

初級治療術　所需點數：5
對單一對象進行初等程度的生命回復。


中級治療術　所需點數：5
對單一對象進行中等程度的生命回復。


邪蠱術　所需點數：10
運用遙遠國度傳來的奇特毒蠱讓敵人受到詛咒而痛苦萬分。


失明術　所需點數：15
使敵人雙眼失明，頓陷黑暗之中。


治療失明術　所需點數：20
此法術可以讓失明的對象重獲光明。


百川匯聚　所需點數：20
幫助單一對象恢復其薄弱之力，使其力量如江水般源源不絕。


療毒術　所需點數：20
此術可以有效中和中毒者體內的毒素。

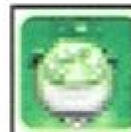

仙佛引渡　所需點數：20
呼喚西天仙佛解除施術對象的麻痺狀態。

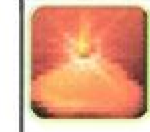

拔蠱術　所需點數：25
此技能可以將施術者身上的蠱毒徹底消滅。


聖祐術　所需點數：30
來自西方的神聖祈禱術，可以有效降低外界對自身的傷害。


施毒術　所需點數：40
此術可將毒素植入敵人體內，使其痛苦不堪且力量驟減。

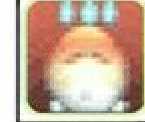

碎甲術　所需點數：40
將施術對象的護甲分子結構進行破壞，可以大幅減弱防護能力。


沉默術　所需點數：40
實用的技能之一，可使敵人無法開口吟唱任何魔法。


化血蠱毒　所需點數：40
施術者在被下蠱者的有效範圍內可成功催動蠱蟲對寄生主吸血。

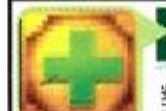

暈眩術　所需點數：40
此術法可使被施術者進入暈眩的狀態而失去抵抗能力。


冷骨刺魂　所需點數：50
將內力轉換為攻擊敵人的強大法術。

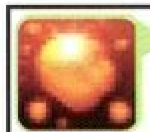

治療灼傷　所需點數：60
利用冰敷的方式為灼傷之人解除痛苦。


天神的庇祐　所需點數：60
祈求天神庇佑施術對象，加強其傷害力並增加抗術法的能力。

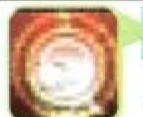

解除沉默　所需點數：60
可以讓受到沉默限制的人重新開口說話。


高級治療術　所需點數：65
對單一對象進行高等程度的生命回復。


治療凍傷　所需點數：80
利用熱能的效應替凍傷之人解除痛苦。


納血蠱毒　所需點數：80
被施術者若在範圍內會由蠱蟲將吸取的精血回饋到施術者身上。


攝心大法　所需點數：80
攝取敵人的心智並將其封印，敵人會因此陷入混亂狀態之中。

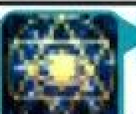

衰弱術　所需點數：100
將敵人的部份力量封印，使之軟弱不堪。



5. 幻海城 術士：致命術法敵人喪膽

雖然缺乏各式的近身攻擊招式，術士卻精通多種元素的攻擊法術，可說是先苦後甘型的代表。

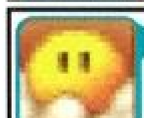


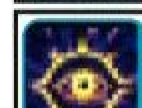

乾坤道法　所需點數：5
術士入門的初級術法，可將法力轉化為能量以攻擊敵人。


術力感應　所需點數：5
此法術可以讓施法者感應到物品是否帶有魔法。


呼風喚雨術　所需點數：10
藉由法術的力量可以呼風喚雨，改變天氣的好壞。


皓月之光　所需點數：15
可以使施法者在黑暗中如同有明月照耀般的清楚視物。


偵測隱形術　所需點數：15
可以讓被施法者有能力偵測隱形的人。


撥雲見日　所需點數：20
可以解除隊伍中所有人受到的負面影響，重新恢復正常狀態。


博識術　所需點數：20
可以獲取怪物的能力及狀況，使自己知己知彼、百戰百勝。


初等召喚術　所需點數：20
術士入門的初級術法，可將法力轉化為能量以攻擊敵人。


水行咒　所需點數：25
水系基本法術，呼喚水的精靈對敵人進行攻擊。

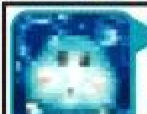

火行咒　所需點數：25
火系基本法術，有效掌控火的破壞力之基本技能。


舞空術　所需點數：30
法術可使施法者飄然凌空，如舞者般自由漫步於天。


猶豫術　所需點數：30
使敵人的思緒受阻，判斷遲緩下降低作戰能力。

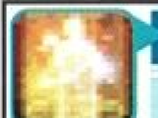

點石成金術　所需點數：30
可以把任何物品都變成金錢，缺錢的時候可以嚐試看看。


中等召喚術　所需點數：30
可召喚中等的小型妖魔加入隊伍共同進行作戰。

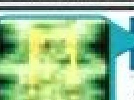

土行咒　所需點數：40
土系基本法術，可以召喚大地的精靈攻擊對手。

水中呼吸術　所需點數：50
可以不需要換氣就在水中自由來去。


雲遊術
所需點數：50
可藉由此技能雲遊於東方國土的任一角落，但無法指定目的地。

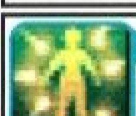

高等召喚術
所需點數：50
可召喚高等的神怪加入隊伍共同進行作戰。

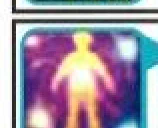

飛霜化雨
所需點數：60
此法術會將冷空氣化為低溫雨滴，敵人受寒氣襲擊而痛苦萬分。

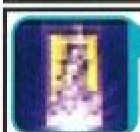

風行咒　所需點數：60
藉由風的靈動招來強大的氣旋，將敵人捲入使之受傷。


火舞元陽　所需點數：60
此法術可以將法力化作巨大的火球向敵人進行攻擊。


雷行咒　所需點數：60
雷系基本法術，藉助閃電之力使敵人受強大的雷鳴所傷。


生命汲取術　所需點數：60
吸取敵人的生命力，轉化為自己的生命力。


法力汲取術　所需點數：150
吸取敵人的法力，轉化為自己的法力。


落雷召喚　所需點數：150
此法術可以召喚雷電攻擊敵人使之受傷。


武器魔化術　所需點數：180
將法力注入武器中，使武器具有附加能力以額外增加攻擊效果。

傳送術　所需點數：180
可將隊伍傳送至指定的地點，是個非常實用的法術。


滴水成冰　所需點數：190
此法術會將空氣中的水氣集結成冰箭後刺向敵人。

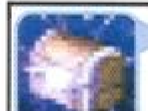

烈焰狂擊　所需點數：190
聚集空氣中之能量，再以法力狂擊燃燒，撲向敵人。


天崩地裂　所需點數：200
呼喚地之精靈帶來強烈撼動力，地面上之對手會因此受傷。

6. 奇塔城 書生：易容能手談笑破敵

書生特有的睿智與素養，使他們對於周遭的變化，有著敏銳的警覺性與應變之道，所以在技能上，書生技能多以偵查或欺敵為主。


夜視　所需點數：10
此法術能讓施法者晚上時不需照明設備就看的比別人清楚。


開鎖　所需點數：20
可以撬開某些上鎖的寶箱或門上的鎖。


把酒問天　所需點數：30
如飲酒般的半醉狀態下，擁有豪邁的武技，使敵人不易防備。


易容術　所需點數：50
易容改扮成其他的人或是怪物，可收欺敵之效。

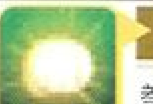

偵察陷阱　所需點數：50
使用此法術可以偵測物品或地面上是否藏有陷阱。

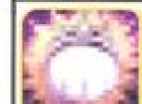

巧手連環　所需點數：50
學會此技能後可以順利的解除物品或地面上的陷阱。

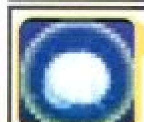

七步成詩　所需點數：100
不需消耗任何的能力，就可施展的筆刺攻擊。

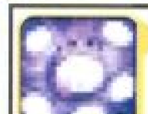
7. 柏克星城 武鬥家：重拳直擊震懾天地

赤手空拳是武鬥家的特色，擅長運用肢體招式及揮動棍棒更是臨敵的最大資本，絕大多數的武鬥家技能，講求的是空手施展的威力。


長拳　所需點數：100
拳法的基礎，威力雖不強卻是相當重要的入門拳法。

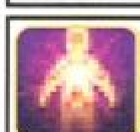

羅漢拳　所需點數：150
少林寺研發的拳法，讓以空手見長的武鬥家擁有更好的傷害力。


拳力重擊　所需點數：150
武鬥家必習技能，能讓所有空手技能的攻擊威力增強。


流星拳　所需點數：150
可以如流星般一次爆發多次連擊的強力技能。


黯然掌　所需點數：200
可發揮人類潛能的掌法，以生命力換取對敵人的傷害。


擒拿手　所需點數：200
中國古拳法，以擒拿關節或穴道方式制服敵人。


易筋經　所需點數：200
超上乘內功心法，學習後可以脫胎換骨，加速生命力的恢復。

8. 丹瑟城 舞者：樂曲吟唱強化士氣

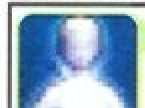
這算是遊戲中較特殊的技能路線，擁有大範圍的法術與特殊的攻擊能力，是戰鬥中擅長干擾、製造混亂來消滅敵人的高手。


神靈護體　所需點數：20
祈求神靈降臨，可以提供不錯的防護能力。

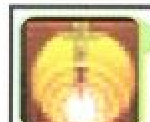

隱身術　所需點數：20
這個法術可以將施法對象隱形，一般人將無法看到蹤影。


防護力場　所需點數：30
在被施展者身邊張開一道防護力場，使其護甲等級獲得提升。

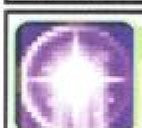

全體隱身術　所需點數：30
這個法術可以使全隊隊友隱形，一般人將無法看到蹤影。


銅皮鐵骨　所需點數：60
可以將筋骨化成鋼鐵般堅硬，提供十分強大的防護能力。

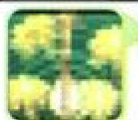

大地的祝福　所需點數：60
接受來自大地的力量，可使全隊的隊員生命力快速恢復。


幻影分身　所需點數：80
可以製造一個分身幻影，以擾亂對手的攻擊。


巨靈之力　所需點數：90
藉由與巨靈所簽訂的契約，讓受術者的力量得以提升。


白雲之舞　所需點數：100
白雲的流動帶來了力量，可讓隊伍獲得保護。


百花之舞　所需點數：150
百花的芳香可使隊伍獲得更強大的攻擊力量。


春暖花開　所需點數：150
所有負面的作用在隊伍中，都會消失無形。

希望 Online

▶ 研究製造所：Grigon Entertainment ▶ 販賣流通所：台灣易吉網
▶ 遊戲類型：多人線上遊戲 ▶ 科技需求：P-600、128MB



預定推出日
2003年
12月

號稱史上最放、最KUSO的線上遊戲Seal Online，隨著時光的流逝終於進行了中文版的測試了！無背景的時空、超越想像的環境，在Seal的世界裡，層出不窮的搞笑設計，的確會讓玩家們體會到無窮的樂趣！隨著遊戲的中文名稱正式定名為《希望》之後，「希望」盡快玩到這款遊戲的玩家也越來越多，小尼在此也「希望」國民們能儘速體會這款遊戲喔！

中文名稱正式定名 Seal Online《希望》無窮

經過許多玩家熱情的票選支持，Seal Online的中文名稱終於正式出爐了！近30萬人踴躍參加中文命名活動，光是從中挑選出入圍的前十個名單就已讓代理商台灣易吉網傷透腦筋，不過，與Seal發音接近又充滿正面含意的「希望」在經歷一番廝殺之後，終於打敗曾經後來居上的「封印傳說」，獲得68610票，正式成為Seal Online的中文名稱！《希望》，象徵著線上遊戲的希望！2000個封閉測試帳號可說是在僧多粥少的情況下被搶奪一空，在12月初的封閉測試到來之前，小尼先帶玩家來逛逛《希望》世界中的新手城鎮吧！每一棟建築物都像是有生命似地會「動」喔！這麼可愛又頑皮的《希望》世界，正等著你來冒險呢！



中文化的希望遊戲畫面，好感動喔！

活潑可愛的新手城鎮 建築物大觀

目前，韓版仍在進行Open Beta測試，上一期了解《希望》(Seal）的職業後，當然也要熟悉地理環境，才能讓冒險之路更為順利！新手創好角色後，可以選擇進入兩個新手城鎮開始冒險，一是樂園鎮，一是獅子城，此外，還有另一個目前無法選擇成為誕生地的雪山礦村。現在，我們就來看看這三個城鎮的大概架構吧！

樂園鎮

位於夢境河北部的村莊，雖然面積較小，但靠自己的力量來創立民衛隊來保護著村莊，因此被稱為「希爾特世界中最安全的村莊」。村莊內有民衛隊隊長珍珍特指揮的民衛隊經常性地巡邏著，這裡的村民非常的親切善良，街頭也很平靜。公園內可以聽到樂團的歌聲，酒店內的人們雖然都是初次見面，卻會很自然的打招呼。想成為劍士的年輕人聽到民衛隊的名聲也會來到此地練功，初心者可在民衛隊轉職為劍士。在這裡，可以找到如下的建築物。

民兵隊

保護村莊的民衛隊之大樓。在這裡可轉職為騎士，也可加入民衛隊，如成為民衛隊的玩家就可接到更多任務的委託。村莊的中央位置可以看到舞台，有人應該會在這裡表演吧？



委託處

各村都有設立為新手冒險者的委託處，在這裡可以接到一些簡單的委託。請選擇適合自己的委託。



銀行

存放金錢與物品的地方。



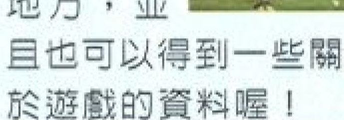
修練之塔

習得技術的地方。建築物的外型類似小型城堡，位於一般村莊的北西部，並且在這裡可轉職為其他職業，也可以習得各職業的技能。修練之塔前你可看到很多的乞丐，他們每天都會坐在此地，請先透過乞丐習得睡覺技能。



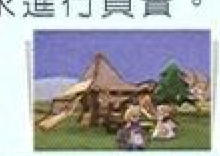
圖書館

這裡是租書的地方，並且也可以得到一些關於遊戲的資料喔！



攤販

這裡是買、賣簡單道具的地方。請視你的需求進行買賣。



武器店

這裡是販賣武器與裝備的地方。



道具店

在每個村莊內可以看到水瓶模樣的大樓就是道具販賣店。在這裡可以購買藥水與食物。





酒吧

屋頂上有一個大酒桶的屋子就是酒吧。這地方是人們聚集在一起，開開心心，熱熱鬧鬧談話的場所，並且在這裡也可以買到簡單的食物。

試煉場

這地方是舉行決鬥的場所，除了決鬥之外還有準備各式各樣的活動喔！

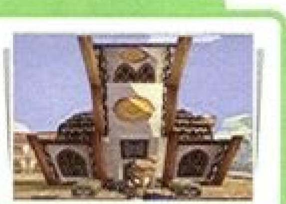


獅子城

希爾特世界的首都，也是王宮的所在地。王宮為了重新建立一些體系，因此經常在招募有能耐的人，如擁有抱負的人們可來到此地實現自己的夢想，尤其是想成為騎士的人們請務必要來光顧，它是希爾特世界裡人口密集度最高的大都市。

銀行

存放金錢與物品的地方。





獅子騎士團

這裡是獅子城王宮的獅子騎士團。雖然以前與黑騎士團交戰的過程面臨慘敗後，喪失了其規模與名譽，但阿勒斯擔任騎士隊隊長之後，馬上就恢復了過去的名聲。因為他們的貢獻與功勞，受到人們很大的支持。



馬戲團

環遊世界，喜愛唱歌與跳舞，並且擁有以求生為目的的幾種才藝是小丑的特徵。他將全世界的知識與一些最新的消息與人們分享，有時遇到一些壞人時，小丑們會故意整他，並且給予村民一些生活上的小樂趣。對於新手冒險者來說，此地是可以得到廣泛知識的場所。



魔法學院

卡蕾兒女王繼承了王位之後，開始邀請隱居在全國的魔法師到此，雖然魔法師的自尊心很強，但王宮提供的財務和實驗設備吸引了很多的魔法師，因此魔法師們為了報恩而留在宮內，守護著王宮。



祭壇

此地為教團的中心地，也是信仰之中央地。自從領導者與貝里串通要殺害卡蕾兒女王之後，祭壇不再擁有如同以前的影響力！目前，祭壇為了尋找新的領導者人才正在忙碌著。



圖書館

這裡是租書的地方，並且也可以得到一些關於遊戲的資料喔！



騎士公會

貴族與騎士們為了要防止獅子騎士團與阿勒斯的政治勢力而成立這個騎士組織，並且大部分的成員皆為貴族，雖然他們對於阿勒斯的忌妒心很強，但對於王宮的忠心程度是與獅子騎士團相同的。

修練之塔

此處為習得技術的地方。建築物的外型類似小型城堡，位於一般村莊的北西部，在這裡可轉職為其他職業，也可以習得各職業的技能。修練之塔前可看到很多的乞丐，他們每天都會坐在此地，請先透過乞丐習得睡覺技能。



武器店

這裡是販賣武器與裝備的地方。

雪山礦村

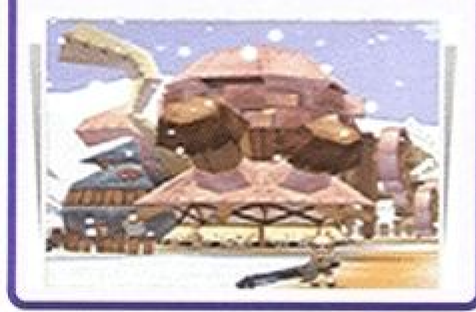
位於希爾特北端的雪山村，雖然曾經受到拜族的攻擊而變成荒地，但目前已恢復以前的繁華的氣氛。雖然村莊的面積不是很大，但常受到拜族的侵入，因此村民的個性都很直率、豪爽，但最重要的心腸非常的善良，這裡是努力工作的人適合生活的地方，如經常打架的人就比較不適合囉！





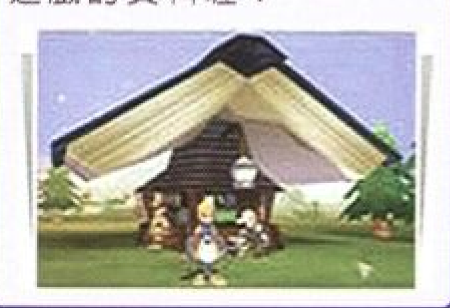
打鐵鋪

位於村莊中央的大型鐵匠聚集所，如果成為鐵匠就可隨時進出囉！



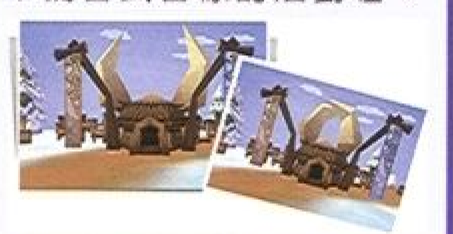
圖書館

這裡是租書的地方，並且也可以得到一些關於遊戲的資料喔！



武鍊場

這地方是舉行決鬥的場所，除了決鬥之外還有準備各式各樣的活動喔！



修道場

位於村莊北西部且歷史悠久的修道院。



銀行

存放金錢與物品的地方。



酒吧

屋頂上有一個大酒桶的屋子就是酒吧。這地方是人們聚集在一起，開開心心，熱熱鬧鬧談話的場所，並且在這裡也可以買到簡單的食物。



武器店

這裡是販賣武器與裝備的地方。



修練之塔

習得技術的地方。建築物的外型類似小型城堡，位於一般村莊的北西部，並且在這裡可轉職為其他職業，也可以習得各職業的技能。修練之塔前你可看到很多的乞丐，他們每天都會坐在此地，請先透過乞丐習得睡覺技能。



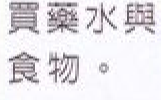
委託處

各村都有設立為新手冒險者的委託處，在這裡可以接到一些簡單的委託。請選擇適合自己的委託。



道具店

在每個村莊內可以看到水瓶模樣的大樓就是道具販賣店。在這裡可以購買藥水與食物。





天堂II 渾沌的年代

研究製造所：NCSoft　販賣流通所：吉恩立
遊戲類型：網路角色扮演　科技需求：PIII-800、256MB



預定推出日 2004年1月

《天堂II》的封閉測試目前已經如火如荼地展開，想必現在也有不少人已經組了盟，等待著攻下城堡的那一刻。但是城堡要怎麼攻呢？它的規則又如何？這期就為大家掀開攻城戰和血盟戰的準備工作。

血盟戰

參加血盟戰之條件

血盟技能等級 3 以上的血盟才有血盟戰宣戰之資格（不包括攻城），而接受宣戰之血盟的血盟成員要有 5 人以上。同盟血盟不可互相宣戰，而正在進行血盟戰的血盟，在結束戰爭前不可再向其它血盟宣戰，但是可以接受其它血盟的宣戰。

血盟戰的進行

交戰的血盟成員在角色上方會出現血盟記號，且游標點到敵對血盟成員時會變更為「攻擊」，這樣就不用加按「Ctrl」鍵來設定攻擊。兩血盟間的血盟成員在戰爭時可以在不會遭受懲罰的情況下進行PK，戰爭輸贏和血盟成員的個人生死無關，可以一直持續進行到戰爭結束為止，而在血盟戰爭中，警備兵將不會介入。

在戰爭中死亡時和一般死亡情形一樣，會遭到相同的經驗值下降懲罰。即使戰爭還沒結束，當個人處在極度危險的情況時，可以選擇「個人投降」，選擇「個人投降」的角色會受到死亡一次的經驗值下降懲罰而換取脫離戰場的條件，可用指令或血盟介面來進行個人投降。有一點要注意的事，正在進行血盟戰的血盟不可申請解散。

血盟戰結果

不論輸贏，宣戰的血盟及接受挑戰的血盟，在之後的 5 日內不可再向其他血盟宣戰。而血盟投降時，血盟盟主則視同死亡一次，而遭受經驗值減少的懲罰。



《天堂》中的邪惡蜥蜴也會再度出現

提出血盟戰的程序

先對想要挑戰的血盟提出宣戰，只有在對方血盟盟主接受宣戰時，宣戰才算生效。可以利用指令或血盟控制介面來宣戰。對方血盟在接受宣戰後，戰爭會立即開始，若遭到拒絕，戰爭便不會展開。

血盟戰的勝負

只要符合下列一項以上的條件，戰爭便會結束。

- 一方血盟盟主死亡。
- 有一方血盟投降。
- 有一方血盟提議結束戰爭，而對方血盟接受其要求時。
- 血盟盟主以外的所有血盟成員都選擇個人投降時。
- 戰爭開始 2 小時後，若未有一方達到勝利條件，則以平手來結束該次戰爭。
- 雙方血盟同意終止戰爭。無任何一方勝出時，可由血盟盟主向對方申請停戰，若對方同意即可結束戰爭。



組隊打怪可以收到不錯的升級效果

血盟情報

自己目前所屬的血盟或是在之上的同盟，其相關情報可以透過血盟介面的血盟情報視窗中取得。在此視窗中會清楚標示出血盟盟主、血盟技能等級、現在血盟狀況、可使用的權限、現在接觸中的血盟成員及其等級。至於非自己所屬的血盟情報，則可利用指令來取得。血盟盟主、血盟技能等級、城及根據地的擁有與否等情報則要視該血盟盟主是否願意公開而定，但是血盟狀況是無條件開放查詢的。

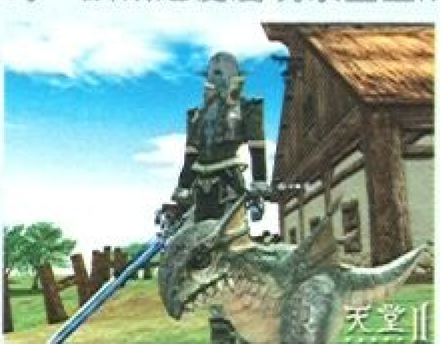
攻城戰

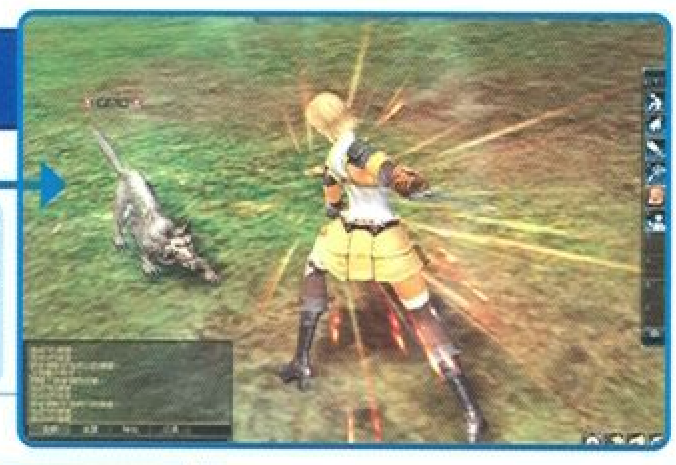
城堡的基本狀態

想在攻城戰中佔領城池者，需先登記參加攻城戰，而攻城戰參加是以血盟為單位基準，只有血盟盟主可以登錄（但是在該城領主決定攻城戰開戰前是不可做登錄動作的），登錄時間限制在攻城開始時間的24小時前要完成，只要向城外的禁衛隊長NPC或城內的侍從長NPC申請就可以了，（完成參加登錄後，若要取消仍要向同一位NPC申請才行。

城堡的初期設定

遊戲剛開始的階段，是由NPC血盟佔有城池，按照攻城戰守則規定，玩家若除去了NPC血盟而佔有城池時，該城池便屬玩家血盟所有。佔領城堡的血盟盟主在攻城結束24小時內要指定下一次的攻城時間，如未指定則系統會自動設定內定的攻城時間。如果佔有城池的血盟在解體後，城池將會回復到初期狀態。





遊戲中的狼首領是初期升等的好獵物

攻城時間設定

攻城時間只有城主可以決定，向侍從長NPC申請即可完成。佔領城後只可設定一次攻城時間，設定後將無法再變更，請謹慎決定。佔有城池的領主在佔領城池後24小時內，要指定下一次的攻城時間。如未做確認，系統會自動設定攻城時間為佔領城池後兩週的同一天晚上10點開始（但是所有的攻城戰會考量實際狀況，而選擇在週末才會開打）。城池在下一次攻城時間開打前不會受到任何攻擊損害，下一次的攻城日期為佔領城池後的下下禮拜六及禮拜日的其中一天。換言之，佔領城池的血盟最多可以安全佔有城池15天。



攻城準備

攻城戰參加登錄

想在攻城戰中佔領城池者，需先登記參加攻城戰，而攻城戰參加是以血盟為單位基準，只有血盟盟主可以登錄（但是在該城領主決定攻城戰開戰前是不可做登錄動作的），登錄時間限制在攻城開始時間的24小時前要完成，只要向城外的禁衛隊長NPC或城內的侍從長NPC申請就可以了，（完成參加登錄後，若要取消仍要向同一位NPC申請才行。

防禦方登錄

佔有城池的血盟同盟當然會幫忙防禦該城主的血盟，但這些同盟血盟也必須先做登錄動作。與攻擊方的血盟相同，參與防禦方的血盟須擁有「參加攻城」的技能，想要以防守方參加攻城戰的話，要選擇NPC中的「申請參加防守方攻城」（但仍須在城主允許後參加）。城主在攻城戰開始24小時前，可開始對該名單進行確認動作，確認參加防守方的成員名單，在準備時間結束前都可以進行變更。如果擁有城池的血盟即使未作登錄動作，系統會自動將其列入攻城戰名單中，城主亦無法從名單當中刪除防守資格。

攻擊方登錄

血盟盟主必須有「參加攻城」的等級4血盟技能，如果選了NPC中的「登錄參加攻擊方攻城」時，除了簡單的確認動作外，還會另外列出攻擊方的成員名單。

村莊據點的設定變更

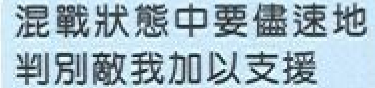
到了約定的攻城時間，各血盟就可以開始展開攻城行動，同時也會跟著產生一些遊戲設定上的調整。在城堡的內部及週邊領域會被指定成為戰場，在城堡裡以及最靠近城堡的村莊內NPC，其中一部份在攻城的期間將停止平時的功能，而最靠近城堡的第一個村莊的「重新開始」機能將被轉移到第二靠近城堡的村莊。也就是說，在攻城期間當中，使用第一個村莊重新開始的人，會出現在第二個村莊中。在城堡裡的所有角色當中，不在防禦方的名單當中者，死亡後則會全部從第二個村莊重新開始，但是攻城方的血盟主可以在戰場上豎立旗幟（陣地），作為血盟成員重新開始的地點，而一旦攻城戰正式展開，外城門就會自動關閉。

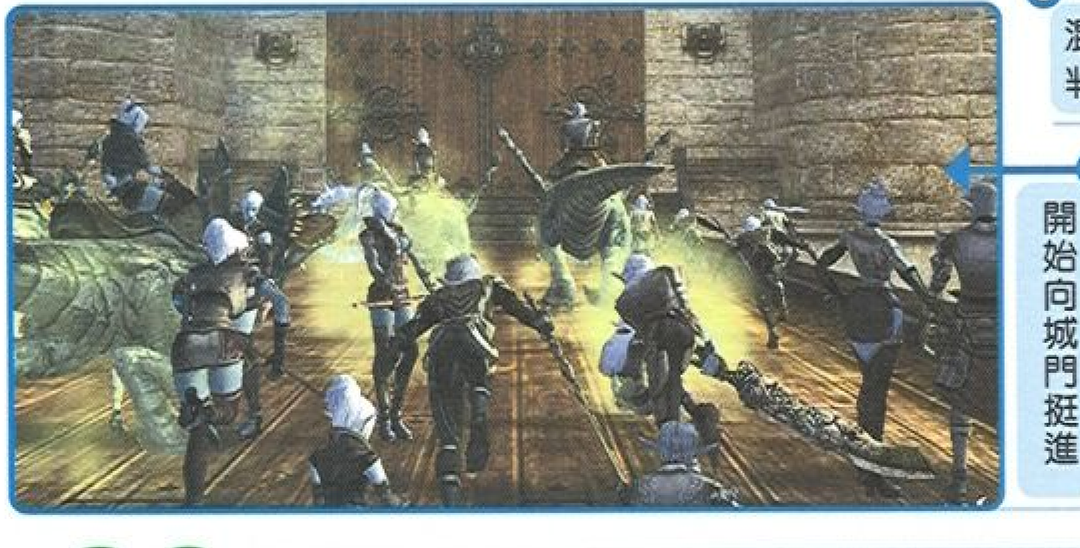
攻城戰規則

攻城期間，玩家可按照各自立場可區分為攻城方、守城方，以及不在名單上的中立方，若依據相對的立場則可分成我軍、敵軍、無關者，而這個關係在攻城戰進行之後是可以再改變的，以下是參與攻城戰玩家在攻城戰的規則設定。

- 攻城的一方與守城的一方互為敵軍，相同的血盟或同盟的血盟是為我軍。
- 彼此不同盟之攻城方，彼此血盟之間是毫無關係。
- 不在名單上的第三方，不論是屬於攻城的一方或是守城的一方，對於雙方來說都是毫無相關的。
- 不在名單上的第三方，彼此之間是沒有關係的。
- 攻城方的名字會用藍色顯示，守城方的名字會用紅色顯示，第三方的名字會用紫色顯示。
- 即使不按「Ctrl」鍵，基本上仍然可以對敵軍或沒有關係的第三方做出攻擊的動作。
- 使用範圍攻擊時，對於目標周圍的敵軍與第三方都會造成傷害。
- 在戰場內，不論殺死任何人都不會計算PK值，亦不會因殺死敵軍而成為犯罪者的狀態。
- 即使敵軍退到戰場外，仍然維持戰爭的狀態，因此並不會有PK懲罰。
- 即使第三方退到戰場外，名字的紫色狀態將會維持10秒。
- 在戰場內死掉的時候，經驗值下降的懲罰會降低。
- 在戰場內死掉的時候，裝備掉落的機率將會降低。
- 城主可以控制城門的開關，而且隨著城堡的規模壯大，可以增加城門的數目。
- 城門在攻城期間也會變成是被攻擊的對象。反之，攻城以外的期間則不可能被攻擊。
- 無法對城門施展輔助或者詛咒性魔法。
- 武器威力對攻擊城門的破壞力是有相關聯的。
- 破損的城門在攻城期間無法修理。
- 城堡的主人變更的話，城門會重新建造，此時城門的HP會變少。




混戰狀態中要儘速地判別敵我加以支援


開始向城門挺進

攻城陣地(旗幟)






攻城陣地的旗幟

設置攻城陣地(旗幟)的技能，在血盟盟主獲得攻城戰參加技能的同時即已獲得，這個技能只有攻城方名單上的血盟盟主可以使用且只有在戰場上的特殊場地內才可以使用，而在攻城期間內只能使用一次。攻城陣地(旗幟)在攻城結束前，若未被毀滅則可以繼續存留下來，它具有一定程度的HP，攻城方可以對它進行攻擊，但卻無法對它使用輔助性及詛咒性魔法。

攻城陣地(旗幟)的功能，是可以增加所屬血盟成員的HP、MP恢復速度，要使用設置攻城陣地(旗幟)的技能的話，血盟盟主的身上至少要有1萬金幣，而這個金幣將會作為設置攻城陣地(旗幟)的費用。有攻城陣地(旗幟)的血盟，可以在攻城陣地(旗幟)與第二順位村落之中選擇其一作為重新開始之處，但若是攻城陣地(旗幟)倒塌毀滅時，就只能由第二個村莊中重新開始。

而城堡防禦方的血盟，可以在內城裡的居住區及第二個村莊當中，選擇一個當作重新開始之處，所有在防禦方名單中的血盟皆適用。

攻城戰勝利的條件

攻城戰的時間為 2 個小時，內城堡是佔領城堡之血盟的居住地，在這邊還有聖物的存放室，在那裡頭，有著記載誰是城堡擁有者的聖物，攻擊方的血盟盟主在聖物的面前施展統治者封印成功的話，聖物就會認可新盟主，而得到聖物承認者，就會成為城堡的新主人。這個在聖物上封印的技能為血盟盟主專屬的技能，也就是說唯獨血盟盟主可以進行聖物封印。封印聖物的過程中若受到妨礙而中斷的話，則可立即重新開始再做一次封印動作。但注意的是，防守方的血盟盟主與被視為同盟的血盟盟主，不可進行聖物封印。



在攻城戰終了之前，聖物易主只被視作是中間勝利，攻擊方在得到中間勝利的瞬間，攻城方與防守方就會互換角色，之前佔領城堡之血盟的所有狀態，包括重新開始點，皆會全部移轉給新的守城血盟，佔領城堡成功的血盟所屬陣地（旗幟）將會消失。在中間勝利的同時，除了成為新的守城血盟（同盟）的角色以外，其餘城堡內的角色將被強制移動到重新開始點，若戰場上沒有陣地（旗幟）的話（含之前曾經守城的血盟），則被強制移動至第二個村莊，之前佔據城堡的血盟，若不曾設置陣地（旗幟）的話，則可以在戰場上設置新的陣地（旗幟）。



戰爭逐漸進入尾聲，大夥也可稍作歇息

搶先測試《天堂 II》！

20 名測試帳號強力大放送！

沒有搶到《天堂 II》測試帳號的你，想比別人搶先玩到《天堂 II》嗎？只要你將下列問題答案的號碼填寫於明信片背後，並註明您的姓名、住址、連絡電話及 email ，寄至「115 台北市南港路二段 99 號 B1　軟體世界　收」，就有機會搶先玩到《天堂 II》囉！本活動恕不另行公佈中獎名單，抽中參與測試者將直接寄產品包及帳號參與測試喔。

年齡：1.10～15 2.16～20 3.21～25 4.25～30 5.30～35 6.35 以上

性別：1.男 2.女

職業：1.小學生 2.國中生 3.高中職生 4.大學（專）生、研究生 5.上班族 6 其它

1 請問你通常從哪裡得知《天堂 II》遊戲的相關資訊？

1.電視 2.報紙 3.雜誌 4.網路 5.朋友或同學敘說 6.網咖宣傳物介紹

2 吸引你玩《天堂 II》這個遊戲最主要的原因是什麼？

1.畫面優美 2.種族職業的多樣化 3.代理公司的服務品質 4.好友推薦 5.喜歡《天堂》品牌的遊戲 6.廣告宣傳吸引人

3 請問《天堂 II》的遊戲裡頭一共有幾個種族？

1.1 個 2.2 個 3.3 個 4.4 個 5.5 個

4 你會想要選擇什麼樣的角色來玩《天堂 II》？

1.神秘冷酷的黑暗精靈 2.清靈高雅的精靈 3.力震山河的半獸人 4.頭腦精明的矮人 5.全能不精的人類

5 你知道《天堂 II》裡頭哪一個種族初期的職業是只有戰士而沒有法師的？

1.黑暗精靈 2.精靈 3.半獸人 4.矮人 5.人類

活動日期：即日起至 92/12/18 日止。

軒轅劍外傳 蒼之濤

遊戲類型：角色扮演　研究製造所：大宇工坊
販賣流通所：大宇工坊　科技需求：未定



預定推出日
未定

不知各位對上期的兩個神秘勢力－七曜使者及晉國太辰宮是否留有深刻的印象？這次本仙人特地深入找出了進一步的資料，來提供給各位參考；另一方面，本仙人也找出這一次的重點－木甲術及天書的相關資料，所以各位可得好好看看喔！



七曜使者&晉國太辰宮

七曜使者

在車芸的旅途當中，除了太辰宮之外，他們的敵人還有來歷神秘無比的七曜使者。幾乎無人知道七曜使者的真實身份與目的，只知他們七人實力驚人，即便是暗中協助北鄙之國－晉國最後稱霸天下的太辰宮，任一個祭司與七曜使者之一單打獨鬥也絕不是其對手。對於他們壓倒性的實力，以及處處與太辰宮針鋒相對、不斷陸續摧毀晉國為了霸業而設下之「五嶽結界」的舉動，太辰宮推斷他們應是也有意問鼎中原的楚國或秦國，其幕後所差來的神秘高手……

七曜使者分別以天上最明亮耀眼的七顆星辰──日、月、金、木、火、水、土來命名，而七人也各自擁有與自己所屬星辰相符的神秘力量。但最令人訝異的是，七使中有人甚至有著要比車芸的木甲術更先進的技術，比桓遠之所使用的天書更厲害的法術，甚至還擁有一把威力驚人的神劍！

桓遠之、車芸、嬴詩三人即將面對的是他們無法想像的艱辛挑戰……

火曜使者

性別：男　年齡：27
身高：184　屬性：火

匈奴裔之戰士，實力強悍，凡事直來直往。他是車芸所第一個遭遇到的七曜使者，實力上的懸殊，幾乎讓車芸等人當場喪命。在著名的秦晉崤山戰役之中，他扮演著當初誰也沒料想到的關鍵角色……

日曜使者

性別：男　年齡：54
身高：177　屬性：光

七曜使者的領導者，面容威嚴而深沉，力量也高出其他幾位使者許多。「五嶽結界」最後的一道防線，就由他親手所摧毀，在場的太辰宮幾乎毫無反擊的餘力。事實上，他真正的身份竟是～

水曜使者

性別：女　年齡：22
身高：164　屬性：冰

七曜使者中最擅於冰系法術之高手，為日曜使者的義女。她經常與火曜使者協同行動，共同執行摧毀「五嶽結界」，並且負責制止火曜使者的任何突發行動。與月曜使者為情人關係。

月曜使者

性別：男　年齡：24
身高：182　屬性：雷

七曜使者中實力僅次於日曜使者的絕世強者，擁有驚人的雷系能力。他為日曜使者的義子，與土曜使者二人協同行動。在嬴詩尋找在齊國找尋「青龍之圭」、在秦國找尋「白獸之琥」時，都將面臨他帶來的嚴重威脅……



晉國太辰宮

地處北鄙，被視為蠻荒弱國的晉國，在齊桓公死後的霸業真空期，突然一躍而起成為新一代的霸主。在這幕後的最大的變異，便是原本僅擔任卜筮、祭祀儀式的巫卜太辰宮，以不知從何而來的神秘法術力量，成立了「九辰子」之擁有戰鬥力量的祭司組織，開始陸續兼併四周的山戎、北狄，以他們的子民來充作晉國大軍；並以晉文公的名義打出「尊王攘夷」旗號，堂堂南下，兼併與脅迫了諸多弱小國家來擴充晉國自身實力，企圖與南方的楚王國爭奪中原霸業。

這一個在歷史背後讓晉國稱霸天下的祭司組織，乃是以「太辰」（龍）為首，旗下分別有「睚眥」、「囚牛」、「螭吻」、「負屭」、「嘲風」、「蒲牢」、「霸下」、「狻猊」、「狴犴」等九宮，各自以實力最強的九名祭司擔任九宮之主，統領旗下為數眾多的「蛟」祭司四處作戰。他們的神秘法術力量，配合晉國之山戎大軍，加上據說能積聚王霸之氣「五獄結界」，一同造就出連南方霸者楚成王也不敵的晉國新霸權。

郭偃

性別：男　**年齡**：70
身高：172

晉國太辰宮的領導人，精於卜卦，對晉國的社稷、霸業十分關心。隨著晉國的稱霸，太辰宮等於天下實質的最高權力者。但由於他卜卦的結果，得知未來秦國將擁有一統天下的天命，因此對西方秦人所扶持的晉文公，抱持著強烈的懷疑態度，最後將他架空為一位傀儡君主，只以他的名義去尊王攘夷，征討列國。

睚眥

性別：男　**年齡**：61
身高：176　**屬性**：不明

晉國「九龍子」九位祭司中最高實力者，在太辰宮地位僅次於大祭官郭偃，也是桓遠之的師父。事實上，由於有著師徒名分關係，所以「負屭」、「螭吻」、「嘲風」三宮也都間接屬於他所管轄，權位甚高。

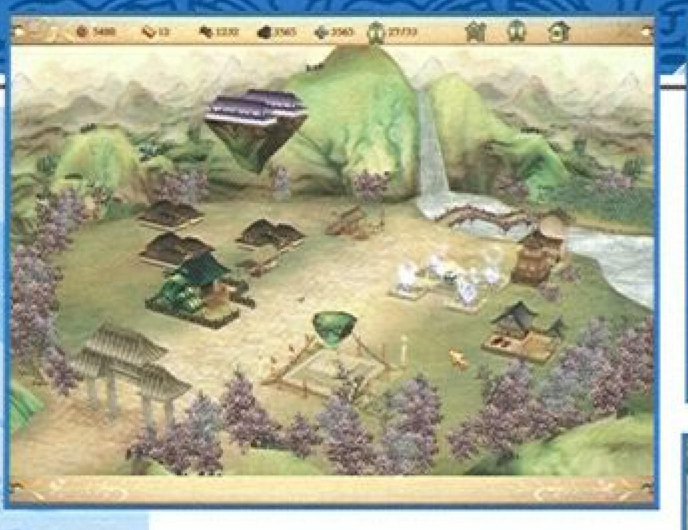
蒲牢



性別：男　**年齡**：56
身高：160　**屬性**：不明

匈奴裔之戰士，實力強悍，凡事直來直往。他是車芸所第一個遭遇到的七曜使者，實力上的懸殊，幾乎讓車芸等人當場喪命。在著名的秦晉崤山戰役之中，他扮演著當初誰也沒料想到的關鍵角色……

天書



《蒼之濤》的天書系統，基本上還是承襲《軒轅劍肆》的主要架構，不過為了因應劇情以及針對之前天書的部分問題，做了稍許的修改：

天書生產所需的資源，除了地圖上取得外，還可由敵人身上得到。如果《軒轅劍肆》天書的精神是「有限資源、充分利用」的話，《蒼之濤》的天書可說是「不虞匱乏、盡情發揮」。新增的機關工坊，可將木甲研發出來的技術，在工坊內實際生產。另外，在《蒼之濤》的天書內，我們還特別重金禮聘一位天書書吏，幫助天書管理及問題的解答。其他還有些細部的調整，就有待玩家自己去發現了！

除了原先就有的各式工房外，這次又加入幾個新的建築：



法寶工房



可以讓玩家開發新的法寶。



轉生台



類似《軒轅劍肆》在多毛國境內的轉生台，可以召喚強力的魔王級怪物，不過當然還是要收集特定寶物才可以召喚。

機關工房



車芸專用，雲狐相關的所有物品、武器、防具等都可在此開發。

戰鬥架構圖解

為了讓各位更加瞭解《蒼之濤》中的戰鬥介面與之前的《軒轅劍》系列有何不同，本仙人特意以圖解的方式來說明。

戰鬥介面

基本指令的還是分成攻擊、技能、防禦、用器4個．在技能選項下面，還會分出各角色獨特的攻擊絕招。以下將以車芸的指令來做介紹：



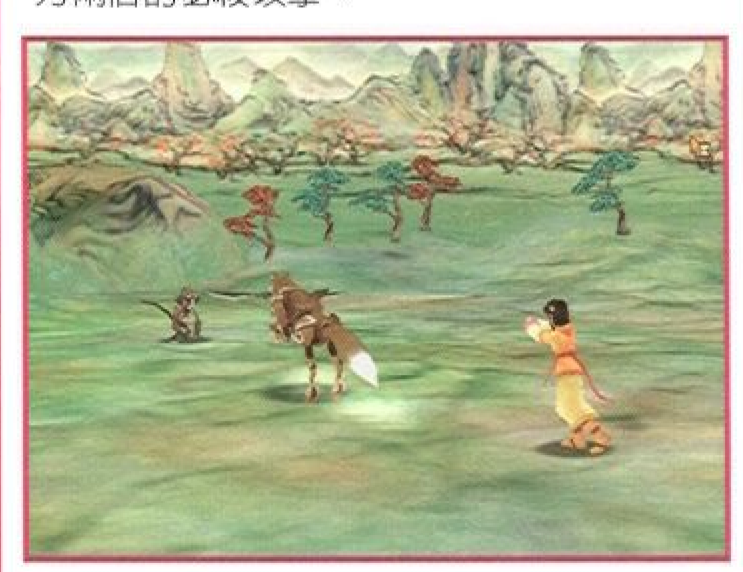
戰鬥畫面

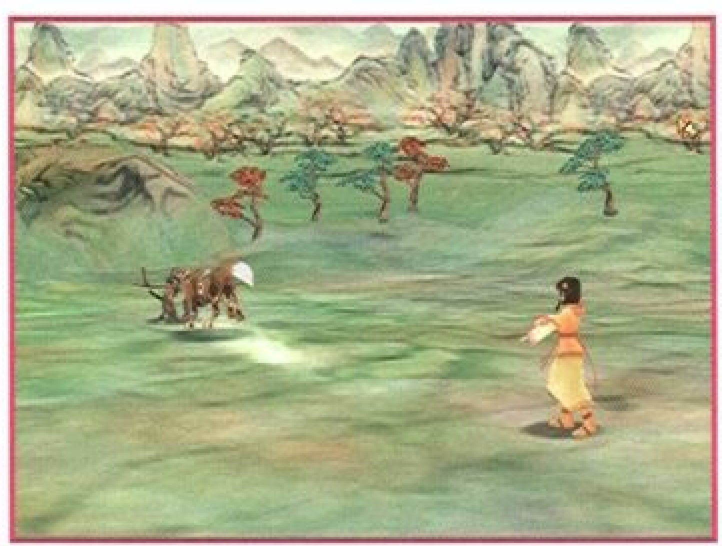
操作的方式跟《軒轅劍肆》一模一樣，單用鍵盤或滑鼠操作都很方便。操控介面變得更細緻；也顯示出濃厚的機關味。大家可以注意到"時間閘"改到畫面右上方了，變得更容易看到了。



基本攻擊

最常使用的指令，還會隨機出現攻擊力兩倍的必殺攻擊。







防禦

在車芸跟雲狐的情況下，若執行防禦指令，雲狐會自動移動到車芸的前方幫車芸擋住攻擊，可以看出雲狐的忠心。





修復

車芸專屬指令。因為車芸的生命值事實上是代表雲狐的生命值，若生命值為0，車芸將會因為要修理雲狐而無法繼續戰鬥；而雲狐不能以一般草藥來療傷，而是透過機關修護工具包，或是修復這個指令來恢復生命值。





合體攻擊

在某個事件後，車芸會研發出殺傷力強大的"木甲窮奇"，便可以在戰鬥中呼喚出來與雲狐進行合體攻擊。木甲窮奇雖然是由車芸所製造，但是它的造型卻又很類似以後墨門所使用的機關術，這其中到底有什麼原因呢？

法寶

關於《蒼之濤》的法寶部分，不僅將之前大獲好評、令人懷念的法寶再次收進遊戲中，另外還新增了一些多變化玩法的法寶，可以在長時間的冒險過程中，增添許多的樂趣：

必殺靠推算 九天算尺

歷代星算家的智慧結晶，可算出應合天時的那一剎那。裝備之後，在戰鬥中可使用「推算」指令，推算出奮力一擊的時機。



命運全由天 常轉法輪

天外天的法寶，其內容福禍相參，可藉由轉動法輪來決定命運。裝備之後，在戰鬥中可使用「轉輪」指令，決定敵我雙方的命運。



攻擊看手氣 龍颺

奇特的寶物，會以身上跳動的數字傷害敵人。裝備之後，在戰鬥中可使用「龍颺」指令，敵方將會受到龍颺上數字的傷害。







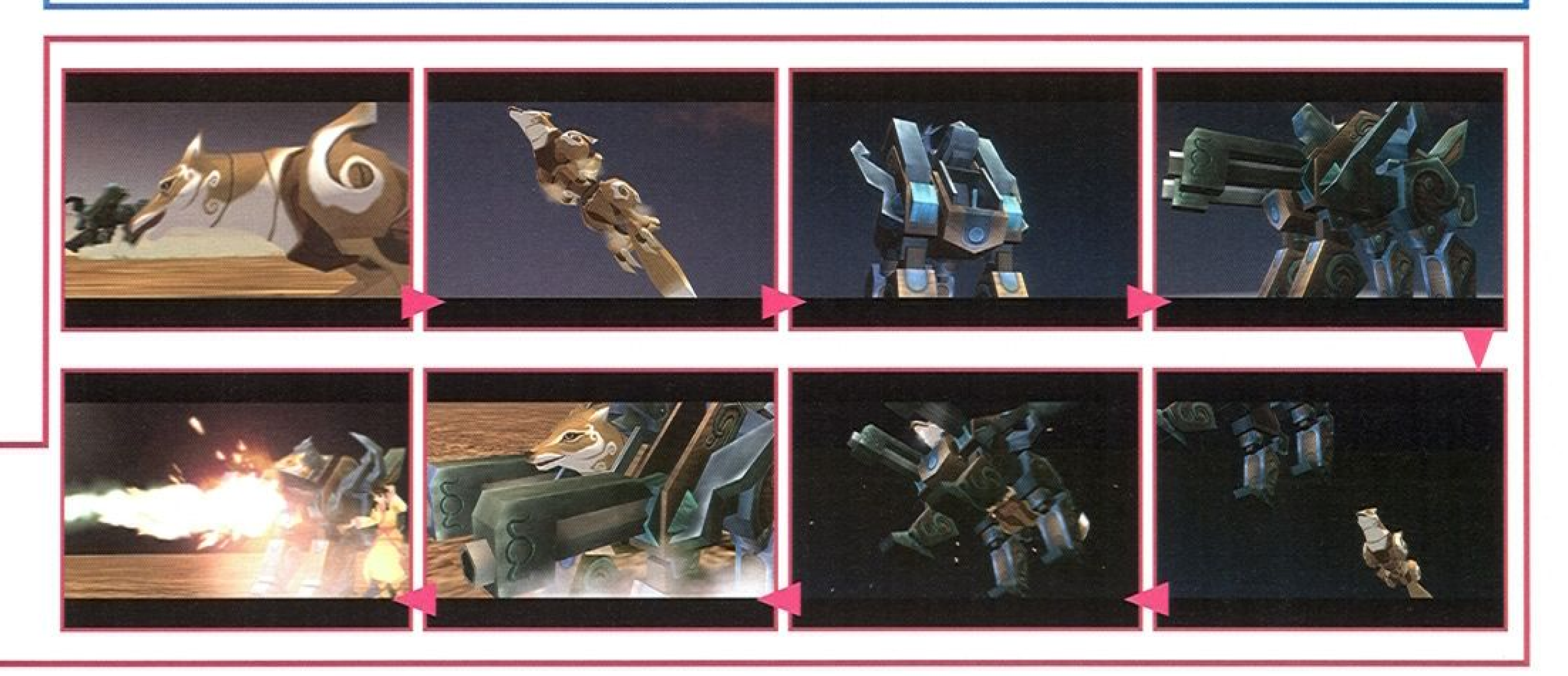
痛扁要速度 鼠槌

莫名其妙的東西，使用之後會很神奇地出現於空中搥打敵人，無論多頑強的角色都會受到傷害。裝備之後 ，在戰鬥中可使用「鼠槌」指令，在一定時間內做出數次攻擊。









木甲術的傳承…

提到「機關術」，大家都會想到公輸般及墨家；事實上早在他們的六百年之前，便已出現遠比「機關術」更精巧的「木甲術」。

在古老的歷史文獻《列子》中，便有相關的詳細記載。周穆王前去崑崙山狩獵，回途在巴蜀一帶遇到了一位神秘的匠人——偃師。偃師身邊當時站著一位全身上下，全都是木紋色彩的奇異人物，周穆王問起那是誰？偃師從容回答：「這不是真人，這是我製造的木甲藝伶。」周穆王不禁吃驚，仔細再看，發現這個木甲人實在太栩栩如生了！不論是他的一進一退、一抬首、一低頭，彷彿都真的是個活生生的人！

周穆王要他唱歌，完全可以合律；要他跳舞，也是千變萬化。周穆王驚歎不已，立刻興高采烈叫自己的侍妾們，也來觀看他的表演。就在表演將結束之時，這個木甲藝伶竟眨巴眼睛，勾引周穆王的美麗愛妾！周穆王不禁大怒，斥責偃師：「我還以為當真是什麼木甲人！原來只是找個真人貼上木皮，想當作奇技，欺騙我這個天子？」偃師為了釋疑，便當場拆解那一個木甲人讓周穆王瞧仔細。周穆王發現，原來他真的是以木頭、皮甲、膠漆等材料製作出來的，不論是肝、膽、心、肺、脾、腎、腸、胃、筋骨、支節、皮毛、齒髮等，全是人工。偃師重新把這些零件拼了起來，那個木甲人真的又再度能栩栩如生動起來！周穆王這時才不禁佩服感歎：「原來人工的技巧，竟能達到與天地造物者同一個水準，實在不可思議！」

然而，偃師的這一脈「木甲術」，後來竟自人間失傳了。時光流逝，到了六百年後的戰國時代，當代的「工匠之神」公輸般，曾發明了會走會動、以線樞控制的「機關人」，和各式各樣具高度殺傷力之機關戰具，而墨家之祖墨子也發明了能飛行三日的機關飛鳶、以及能自由移動的機關屋。當時二人都自認自己的技藝，已達到天地間從未有過之最高水準。然而墨家的大弟子禽滑釐把他所聽到的偃師技藝之巧，告訴了這兩位老先生，二人很慚愧，從此再也不敢談論有關「機關術」技藝的事……

遊戲場景

這次製作小組又釋出了更多的實際的遊戲場景圖片，就讓家來看看這些場景是否能維持《軒轅劍》系列的獨特風格。

祭壇內部



遊戲初期一個很重要的場景，雲狐的功能將在此大幅提升。

遊戲介面





遊戲主介面首度曝光，跟《軒轅劍肆》的功能大致一樣，只是主選單變到右邊去了；而且圖形化得更明顯，也加入動態要素，背景的齒輪是會轉動的喔！

斷崖





很有中國山水風格的一個初期重要景點。

竹林





很有中國風的竹林，氣氛很美，這裡居住著一個重要人物喔！

木甲術與機關術

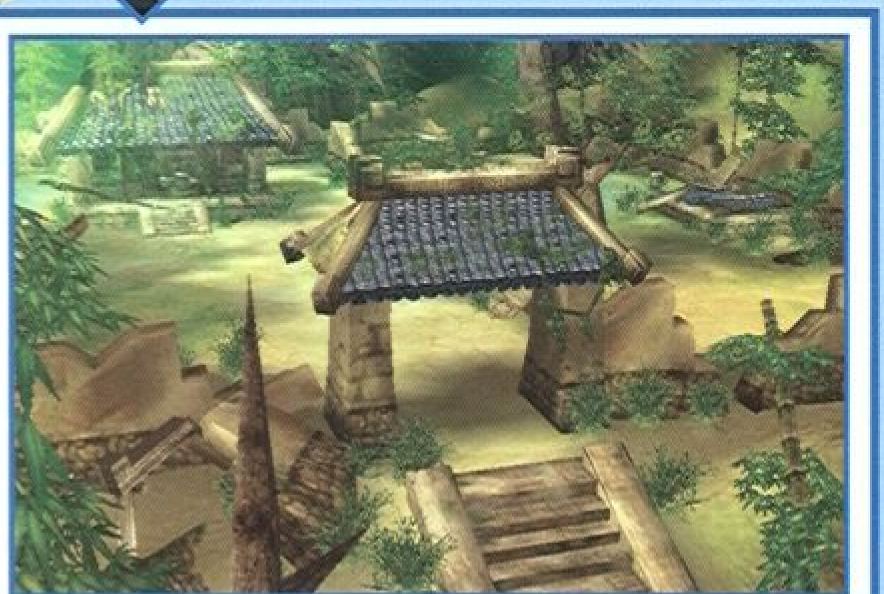


「木甲術」以磁為動力，以磁榫來控制，追求的是能靈活輕巧，栩栩如生；「機關術」以畜為動力，以樞來控制，用作為戰爭軍事工具，追求剛硬肅殺。這兩者在氣質與理念上，可以說一開始便迥然不同。

在偃師所在的西周時代，以及公輸般所在的戰國時代之間的「春秋時代」，車芸的祖父車老大夫，曾在年輕時代奉命出使秦國，在那裡他意外得到了關於古老巴蜀「木甲術」的一些文獻，大為驚歎，於是便帶回令狐國，試圖努力想重現早已失傳百年多的「木甲術」；然而車老大夫卻沒想到，自己最後卻因此遭到陷構而死，幸好他的孫女車芸繼續沿承了祖父的願望與技術，終於成功製造出一隻栩栩如生的木甲狐─雲狐。

然而耐人尋味的是，何以車芸會在造出靈巧無比的「雲狐」後，又製造出充滿機關術特有殺氣之「木風機風鷹」，甚至具有高度殺傷力的「木甲窮奇」呢？究竟在車芸的旅途中，遭遇到了什麼樣的事呢？這些謎團，都將會在《蒼之濤》中，有著充滿意外性的解答。

遺跡



車芸的故鄉，自從車氏一族被滅以來，已經成為一片荒涼的廢墟。



狐聚落



神秘的蠻族部落。



雲夢大澤



中國神話中，曾提到上古的神州存在著一個巨大的湖泊，現在已經是一片荒涼的沼澤。

泰山



《軒轅劍肆》也出現過的泰山場景，這次又登場了；而且在泰山中還存在著一個巨大迷宮。







金庸群俠傳Online之郭靖大俠



研究製造所：中華網龍　販賣流通所：智冠科技
遊戲類型：多人線上角色扮演　科技需求：P-166、32MB

預定推出日 2003年11月

《金庸群俠傳Online》最新資料片「郭靖大俠」，可說是金庸歷來改版中最精彩的改變了！除了上一次我們介紹過的「即時戰鬥版」、「名門之戰」及「脫胎換骨」外，還有許多與玩家息息相關的設計喔！現在蕾蕾就繼續來介紹「新型態比武大會」以及「星宿派新增毒技-養小鬼」，來看看這兩個新設計有什好玩之處吧！

最新毒招「養小鬼」養鬼吃人不是夢

星宿派毒功再出新花招囉！此次所開發的新毒技可不是只有單單放毒這麼簡單，還能夠讓玩家以飼養寵物的方式，飼養個“小鬼”來幫助玩家一起害人；飼養小鬼除了能自己為小鬼命名之外，成長後的小鬼更不只在戰鬥中能放毒，還能在成為玩家的戰鬥夥伴，在戰場上一起對抗敵人；「養小鬼」功能不單單只有星宿派玩家可以飼養，自創門派的門派特色若能36級以上，也能夠使用這個相當實用的新毒技。

秘訣大公開 讓小鬼服服貼貼

小鬼的成長階段共分為三個時期，分別為魂胎期、成長期、成熟期；飼養期間玩家需注意小鬼的飢餓度，若是讓小鬼過於飢餓過低，會發生小鬼不受控制、在戰場上反噬玩家等，嚴重時小鬼甚至會死亡。由於星宿派以毒為特色，要用來餵食小鬼的食物，就必須以毒藥合成缽製作出來的特定毒品為食，三個成長階段所食用的毒品也不同。每位玩家一次都只能養一隻小鬼，且能在戰鬥中召喚出來幫助玩家(※玩家每召喚出小鬼一次，會損耗自身一半的氣量。)，小鬼在戰鬥中與玩家相同，受到敵人的攻擊也會受傷，一但小鬼在戰鬥中不慎死亡，玩家則必須重新再養一隻了；隨著小鬼成長階段增長，在戰鬥中攻擊力也會越強，所能會的攻擊方式與特殊技巧也會漸增。

小鬼食物一覽表

小鬼成長時期	小鬼食物	製作材料(毒藥合成缽)	基毒等級
魂胎期	奪命膠	勾魂花x10	10
成長期	百步追魂膏	勾魂花x5、風笑花x5	20
成熟期	香消玉殞膠	勾魂花x3、風笑花x3、無芳草x4	30

小鬼各階段攻擊方式

成長階段	攻擊方式
魂胎期	無(只會普通攻擊)
成長期	特攻-小鬼噬人
成熟期	特攻-小鬼噬人+特殊技能

小鬼介面 完全搶先曝光



1.飢餓度：顯示小鬼的飽食度。若飢餓度累積到一半以上(黃色)時，小鬼會變得難以控制，在戰鬥中將以一定機率呈現混亂狀況，甚至有可能反噬主人不受控制。當飢餓程度達臨界點(紅)時，將會無法召喚出小鬼，飢餓度到0時則小鬼死亡。

2.小鬼道具欄：玩家身上若存有小鬼可食用的毒物，則可透過此道具欄給予餵食。

小鬼圖：依照成長期不同會顯示不同的圖形，成長階段共分為魂胎期、成長期、成熟期三個階段。

小鬼名字：玩家可自由幫自己養的小鬼取名。

小鬼屬性：顯示小鬼的屬性狀態。

新型態武林大會 分級登場

新武林大會開打 更見公平性

十年寒窗無人問，一舉成名天下知。多少豪傑苦練數十年，也只為了躍上盟主擂台印證一下自己的實力，爭奪這睥睨天下的武林盟主之位！隨著遊戲推出至今，新、舊玩家間實戰經驗與武功等級的差距也日漸拉大，實力上強弱過於明顯，也使得許多想親身體驗武林大會盛況的玩家卻步；為了改善此一狀況，讓武林大會持續精采與越漸公平，在新資料片中將規劃出新型態武林大會，將玩家的參賽資格區分為三個階段的分級制度，讓各階段玩家都能有讓自己隨心所欲發揮的舞台。

三階段實力分級 人人有機會

新型態武林大會在開放後，將以武林少主、武林霸主、武林盟主分為三個組別展開比武，報名也將採取三個組別個別報名的方式，大會並規定玩家只能越級的向上挑戰，不能以較高的實戰經驗向下挑戰其他組別。新型態武林大會中，除了依照實戰分級以外，各組別的冠軍玩家，也會獲得不同的稱號。除了頭銜有所不同外，各組冠軍所獲得的獎勵–神兵利器也會有所不同。其中還最新開放了「火槍」類型的神兵，依照組別不同分別為「滅仙短銃」、「降妖短銃」、「退魔短銃」。神兵級「火槍」不需填裝子彈，也不會有損壞的問題。以下我們就來看看新武林大會三個組別的分級制度吧！

武林少主之戰(實戰經驗0~3000萬)
頭銜：武林少主

獲得獎勵	玄鐵單刃劍	攻+650	殺氣+10	日、月、星系屬性攻+5
	屠龍單刀	攻+630	殺氣+30	
	倚天青劍	攻+630	殺氣+30	
	寒冰槍	攻+620	流血+3	
	鎖妖鍊	攻+610	流血+3	
	玄鐵鋼刺	攻+590	福緣+4	
	月見刀	攻+610	流血+3	
	紫荊軟劍	攻+610	流血+3	
	嘯天爪	攻+6100	流血+1	
	八卦齊眉棍	攻+610	流血+1	
	浴血指虎	攻+610	流血+3	
	孤鸞爪	攻+620	流血+3	
	天蠶寶甲	防+520	日月星防+200	
	滅仙短銃	傷害值2000	膽識+1	
	少主手諭	日月星防+200 根骨+1 氣量值上限+3000		

武林霸主之戰(實戰經驗3000萬以上~8000萬)
頭銜：武林霸主

獲得獎勵	玄鐵罡劍	攻+730	殺氣+30	日、月、星系屬性攻+15
	屠龍厚背刀	攻+710	殺氣+50	
	倚天虹劍	攻+710	殺氣+50	
	熾焰槍	攻+700	流血+6	
	退魔鞭	攻+690	流血+6	
	玄鐵鋒刃	攻+670	福緣+7	
	水嶽刀	攻+690	流血+6	
	紫影軟劍	攻+690	流血+6	
	破天爪	攻+690	流血+2	
	六角玲瓏棒	攻+690	流血+2	
	精鋼指套	攻+690	流血+5	
	飛翼爪	攻+700	流血+5	
	烏蠶寶甲	防+570	日月星防+225	
	降妖短銃	傷害值5000	膽識+3	
	霸主手諭	日月星防+250 根骨+3 氣量值上限+5000		

武林盟主之戰(實戰經驗8000萬以上)
頭銜：武林盟主

獲得獎勵	玄鐵重劍	攻+830	殺氣+30	日、月、星系屬性攻+15
	屠龍刀	攻+810	殺氣+80	
	倚天劍	攻+810	殺氣+80	
	離火玄冰槍	攻+800	流血+9	
	捆仙索	攻+790	流血+9	
	玄鐵匕首	攻+770	福緣+10	
	冷月寶刀	攻+790	流血+9	
	紫微軟劍	攻+790	流血+9	
	驚天爪	攻+790	流血+2	
	五行驚天棍	攻+790	流血+3	
	拳神手套	攻+790	流血+8	
	鳳凰滅天爪	攻+800	流血+8	
	天蠶寶甲	防+620	日月星防+250	
	退魔長銃	傷害值10000	膽識+5	
	盟主手諭	日月星防+300 根骨+5 氣量值上限+8000		



分級以後將使得各區段的戰鬥更顯得公平與刺激！

三國演義Online之赤壁之戰

▶ 研究製造所：中華網龍　▶ 販賣流通所：智冠科技
▶ 遊戲類型：多人線上遊戲　▶ 科技需求：P-166、64MB

預定推出日
2003年
11月

對於所有三國玩家而言，「赤壁之戰」早就是一個期待已久的章節了，這段故事橫跨三國演義本書整整十回篇幅，人物刻劃細膩、情節驚心動魄，看過的人無不為所謂「鬥智」一詞產生許多新的體認。而在爭鬥激烈的國戰戰場上，專屬於「赤壁之戰」的「水戰」更是所有玩家所引頸期盼的新鮮功能，這一塊將在「赤壁之戰」中如何呈現出來呢？國民們就來看看沙雷納取得的最新資料吧！

國戰系統水戰模式初步剖析

國戰最初模式

在「赤壁之戰」開放前的國戰模式，大抵可切割成三個部分：野戰、城池外戰、城池內戰。

1 野戰

戰略目標 營地堡壘

說　明 攻方的玩家必須在國戰開始到結束的30天之內，在國戰大地圖的野地上，全力向守方的營地堡壘進攻，並與中途遇到的守軍交鋒，進行野戰，以期在最短時間之內擊破此一堡壘，順利進入城池外戰。



護住營地堡壘是守軍最重要的任務。

2 城池外戰

戰略目標 城池外牆

說　明 攻方的玩家必須在進入城池戰後，集中火力在剩餘的時間之內攻擊城池的外牆，外牆經過攻方攻擊後會有碎裂情況發生，防護值也會隨之下降，當外牆的防護值歸0之後，城門便會打開，此時便會進行城池內戰。

3 城池內戰

戰略目標 城池宮殿

說　明 進入城池內的攻方玩家，必須在最後的時限之內，一邊應付守方的頑強抵抗，一邊傾全力進攻城池宮殿，務必將宮殿完全擊潰，該城池才算完全被攻方攻佔。



打破城池外牆就可以進行城池內戰了！

勝敗情況

若有以下情況，則算正式攻佔城池：(1)國戰期間(30天內)擊破城池宮殿；(2)守方軍隊被完全殲滅。



擊潰宮殿就代表攻陷此城囉！

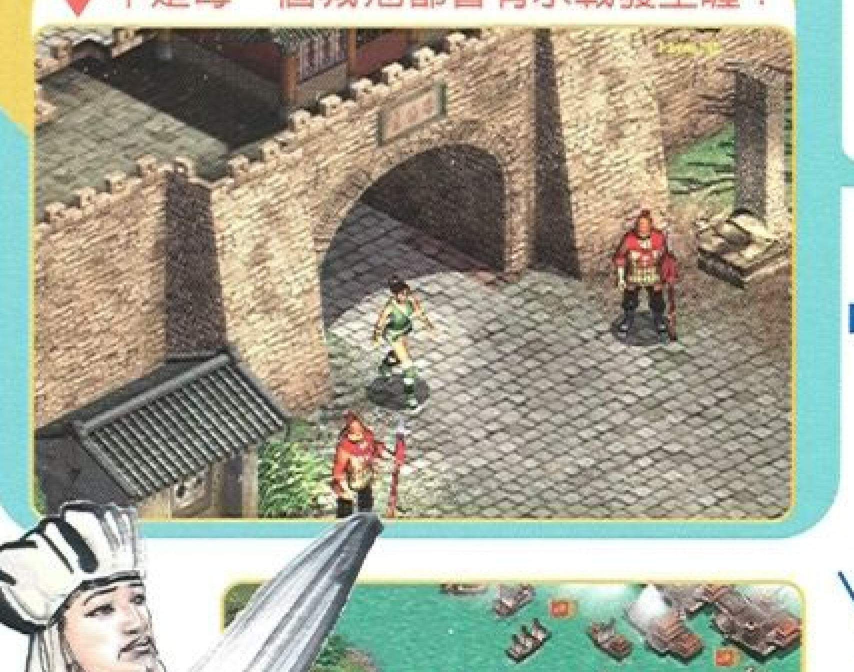
水戰取代野戰

在全新的「赤壁之戰」新資料片中，某些地理位置在河流或是湖泊附近的城池，將視攻方攻擊路線是否途經水澤處，若然，則原本屬於野戰的部分將以水戰的形式代替，兩軍雙方將以船艦的姿態在水上做殊死鬥！而水戰的戰略目標，就是位於雙方陣地的水上要塞，只要擊破水上要塞，也就能進入傳統的城池戰鬥囉！



各種戰船齊聚一堂展開作戰。

不是每一個城池都會有水戰發生喔！



(1) 兵種與船艦對應表

在「赤壁之戰」中，船艦不需另外製造，只要擁有兵力，任何一隻兵種進入水路之後，再從「作戰」指令中點選，便會成為相對應的戰鬥船艦！如下表所列：

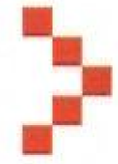
陸戰兵種	水戰戰鬥船艦	船艦限制
步兵	巨型樓戰	在戰鬥船艦中無法使用任何兵種特技，一般船艦時方能執行。
槍兵	樓堡戰船	
騎兵	快速戰船	
弓兵	弓箭戰船	
工兵	投石船	

(2) 水戰城池對戰組合一覽表

「赤壁之戰」開放之後，以下表列的城池野戰攻防，將成為水戰模式，不過一旦進入城池戰時還是會回到陸地上來的，請玩家放心；此外，若是其他玩家也想一嘗水戰滋味，只要支援雙方兩軍其中之一即可。

進行水戰城池	水戰城池對戰組合		
濮陽城	濮陽v.s.平原	–	–
平原城	平原v.s.濮陽	平原v.s.北海	–
北海城	北海v.s.平原	–	–
新野城	新野v.s.江陵	–	–
江陵城	江陵v.s.新野	江陵v.s.江夏	江陵v.s.武陵
武陵城	武陵v.s.江陵	–	–
江夏城	江夏v.s.江陵	江夏v.s.柴桑	–
柴桑城	柴桑v.s.江夏	柴桑v.s.盧江	–
盧江城	盧江v.s.柴桑	–	

水戰新武器火力全開



除了開放了全新船艦之外，各種船艦也搭載了不同的武器，各種武器性能不同，自然對敵人會造成程度不同的傷害。接下來會有詳盡說明。

水戰新武器介紹

	攜帶載具	攻擊特性	使用限制
短程魚雷	快速戰船	三種魚雷中殺傷力最小，攻擊範圍最短者	不限攻擊發數，可隨時發動攻擊
中程魚雷	巨型樓戰船	三種魚雷中殺傷力最大，攻擊範圍者居中	不限攻擊發數，可隨時發動攻擊
遠程魚雷	樓堡戰船	三種魚雷中殺傷力居中，攻擊範圍最遠者	不限攻擊發數，可隨時發動攻擊
小水雷	巨型樓戰船	三種水雷攻擊範圍最小者	散佈水雷時需扣計策值5點
中水雷	弓箭戰船	三種水雷攻擊範圍居中者	散佈水雷時需扣計策值5點
大水雷	樓堡戰船	三種水雷攻擊範圍最大者	散佈水雷時需扣計策值5點
弓箭	弓兵、弓箭戰船	可同時用於水戰與陸戰，威力普普	不限攻擊發數，可隨時發動攻擊
投石塊	投石車、投石船	可同時用於水戰與陸戰，威力乃所有武器中最強者	不限攻擊發數，可隨時發動攻擊
掃雷	快速戰船	可以清除戰船四周可能隱藏的水雷	清除水雷時需扣計策值4點，但一天只能清除一次



水上大戰各種精密武器齊出。

水戰新武器出現的意義

水戰新武器的出現，可說是顛覆了原有的武力機制，兵種相剋不再是決勝時期的關鍵因素，只要兩軍雙方戰術施行得宜，即使不用短兵相接也能將敵人一舉殲滅！此外就武器本身來看，對在國戰中原本武器不夠精良的組織而言，更是一個大利多消息，因為國戰新武器不需耗時耗人力製作，只要進入戰場，便能立即使用，亦無發射數量的限制，讓玩家除了一般戰略型態的佈局之外，更多了進行射擊遊戲的精采快感！最後就戰略層面做個總結，水戰戰鬥由於新武器的加入，勢必造成水戰的節奏加快，使得一些戰術面的措施必須立即做出相對的回應，否則如果無法在短時間之內快速應變的話，戰局可能在水戰時就會立刻終結！



新武器的破壞力加快了水戰的節奏。

水戰新計策奇謀鬥智

在國戰戰鬥中除了武器之外，另外一個決定戰局的因素，就是計策。而進入了「赤壁之戰」新資料片中，在水戰模式中，更新增了幾項水戰專屬的計策，搭配以往的諸多計策與特技，水戰激烈的程度，將絕對不輸給一般的陸戰！



對戰時善用策略就能輕易取得勝利。

水戰新計策全覽

計策名稱	計策效果	計策選項	耗損計策值	使用限制
風速	改變戰場上風速變化	無風 微風 清風 大風 颱風	5	一次可維持一天效果
風向	改變戰場上風向變化	東方 西方 南方 北方 東南方 東北方 西南方 西北方	5	一次可維持一天效果
天變	改變戰場上天氣變化	晴天 多雲 小雨 大雨	10	在戰場上只能使用一次可維持一天效果

水戰新計策實用策略

戰場決勝，務求天時地利人和，三者缺一不可，陸戰戰場上，兩軍大多倚賴地形所帶來的地利之便，來構築陷阱與埋伏，以期來個出奇不意之計，震懾敵人；但是戰場拉到水面，由於船隻必須依賴風勢行動，因此屬於天候方面的計策，影響戰局可就非常深遠了。水戰風速計策可用於軍隊採用火攻時，為助長火勢蔓延敵軍或阻止我軍遭火攻傷害擴大有顯著效果；水戰風向計策則是在使用火攻之前，可先行使用使風向轉至敵軍方位，再引火點燃，事半功倍；水戰天變計策則適合兩軍短兵相接時，為預防敵人用火計，使用天變造成敵人引火不易具有神效。總之計策之運用，端視戰場當時情況而定，如此在水戰的激烈戰鬥中，我軍才能立於不敗之地。

水戰新戰術初次分享

這次國戰新推出的水戰新功能，將對原本已成均勢的國戰系統產生相當大的影響，以下將從幾個方面詳加說明，希望玩家能從其中領略出更多新戰術的構思，進而打贏一場又一場的勝仗！

兵種－兵種相剋不是絕對

由原先的步槍騎弓兵組成的船艦部隊，在兵種相剋的情況是一致的，相剋表列如下：

陸戰部隊	水戰船艦	相剋情況
步兵	巨型樓戰船	剋樓堡戰船與弓箭戰船，不過被快速戰船所剋
槍兵	樓堡戰船	剋快速戰船與弓箭戰船，不過被巨型樓戰船所剋
騎兵	快速戰船	剋巨型樓戰船與弓箭戰船，不過被樓堡戰船所剋
弓兵	弓箭戰船	被前述三種船艦所剋



這是一般而言的相剋情況，不過水戰時短兵相接的時候甚少，通常會在雙方魚雷齊放的狀態下互有傷亡，因此這個部分可說是已被顛覆，只要玩家部隊手中握有魚雷或水雷，第一時間的反應重於一切，一個不小心，小蝦米也能吃大鯨魚，請玩家特別注意。

注意一下船艦種類的相剋作用也是很重要的。



陣型－陣型概念要有新思維

基本上陣型的概念已是戰略遊戲中的常態，是保護主力部隊不受敵方猛烈傷害、突破敵方防線脆弱處的最佳攻防型態。不過戰場轉換到水戰時，原先的陣型概念可能必須要有一套新思維。因為敵人現在多出好幾種新兵器，各個都具有遠程攻擊的能力，以陸戰既有的陣型模式勢必無法承受這新一波的襲擊，因此陣型必須做必要的調整。在這裡有個建議，可將原先玩家最常用的圓陣(保存實力完整)或箭陣(直搗敵人心臟)可試著改為迂迴陣勢，前鋒誘導、主力部隊押後，兩翼夾擊，讓敵人疲於奔命，不知該如何應付四面八方而來的敵軍，不失為一個方法。



船艦的排列陣行與陸戰時有些不同。

武器－小組織也能立大功



如前文所述，當武器不需費心製作時，原先由於人手不足的中小組織便會冒出頭來，因為決勝的關鍵點只在人數及戰場臨場表現，人數請其他人支援即可，三國的國戰狂熱份子絕不少於練功狂；戰場臨場表現又可多去許昌每日下午的國戰練習場次中汲取經驗，這樣一來，小型組織有了活命取得城池的機會，經由城池稅收壯大組織的情況就會更加普遍，因此三國的整個情勢就會變得更詭譎多變，這也是水戰開放後有可能發生的情況。

善用武器就算是小組織也能立大功。

計策－活用計策勝利保證

活用計策方面，新計策的加入勢必讓用慣火計的部隊如魚得水，但是相對的使用火計的部隊必須暫時將組合成的戰鬥船艦解除變成一般船隻，這時可說毫無攻擊能力，一定會成為敵軍的首要攻擊目標，因此我方必須派出護航艦守護用計船隻，這又讓原先佈好的陣勢產生漏洞……，環環相扣的模擬情況，都是水戰開放後玩家所不可不深思的問題。

勢力－三國版圖南船北馬

由於水戰開放城池多分布在長江沿岸，因此這附近的城池的殺伐一定會格外激烈，主要的原因就是玩家在初期將一時無法適應水戰戰術的運用，造成城池數度易主；再者時間一久，熟悉水戰戰術的組織將固守南方，熟悉陸戰戰術的組織將固守北方，兩者將隔著長江遙遙相望，形成所謂「南船北馬」的特殊情況出現。不過這種情勢大概也總有被打破的一天，希望玩家好好努力，多多摸索出一套屬於自己的水戰戰法，三國城池的統一只是遲早的問題啦！



戰場中善用計策也是很重要的。



要熟悉水戰可是不容易的喔！



吞食天地 軍團學園 online

研究製造所：中華網龍　販賣流通所：智冠科技
遊戲類型：多人線上角色扮演　科技需求：PⅡ-400、128MB

預定推出日 2003年11月

隨著吞食天地的新資料片「軍團學園」面市腳步越來越近，應該有不少玩家已經在為軍團積極準備攻城防備大業的必備物資囉！為了盡快讓蕾蕾軍團擁有自己的城池，蕾蕾在「攻城戰」的部分可是事先就潛入網龍內部研究透徹的喔！這一次就偷偷透露出來給親愛的國民們知道吧！千萬不要告訴別人喔！

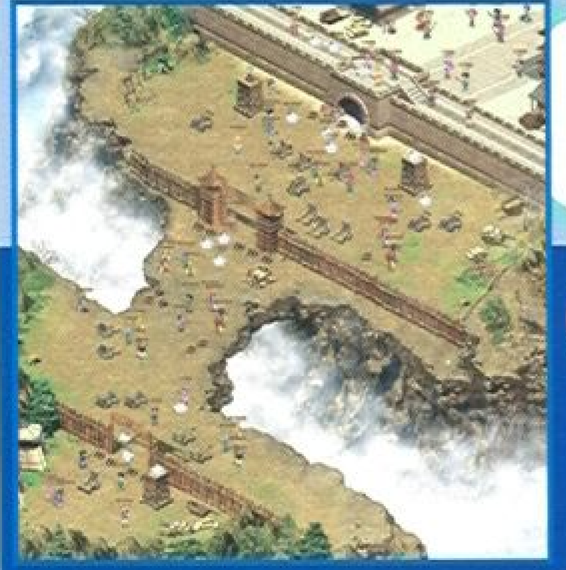
軍團大戰一觸即發 熱血同盟聯手出擊

隨著資料片「軍團學園」開放在即，許多新鮮消息接連曝光，不難發現軍團各項功能開放，其實是讓玩家為即將開打的攻城戰預先準備。包括組織軍團、修練及生產，以及日前攻城器研發等等…，各軍團卯足全力衝刺，就是在為未來據有城池奠定穩固基礎。在攻城戰開放的同時，軍團間的同盟功能也將一同上線，讓守城軍團不至於獨木難支，攻城方也會有同伴並肩作戰！結盟的方式由軍團長和軍團長間決定，因此將會有結盟界面出現在軍團長們的軍團界面上，軍團長可點選想要結盟的軍團，如果對方軍團的軍團長同意，結盟就正式成立囉！結盟的軍團在攻城戰攻下城池後，可以共享該城池的資源，而該城池名義上的城主，則為攻城戰中，最先攻克城門軍團的軍團長出任。至於結盟關係，是除了攻城戰時間外都可以任意結束的，所以別忘了和好朋友多聯絡唷！



攻城戰很難一個人逞英雄，團結才是上策唷！

大家同心協力衝刺吧！

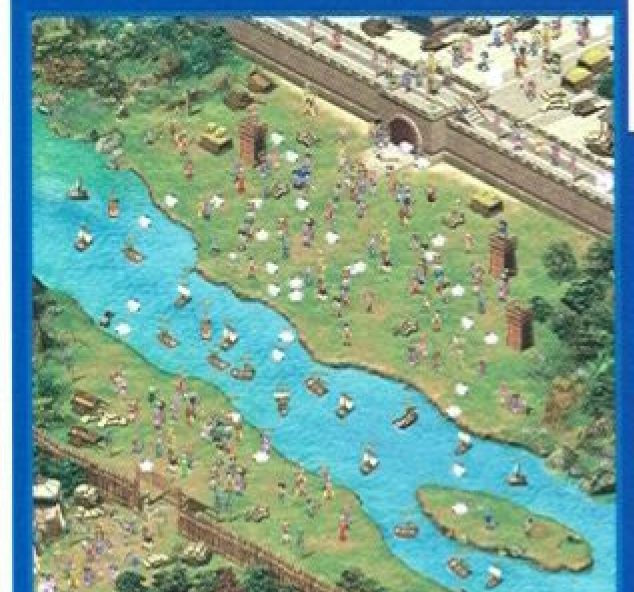


緊張刺激的攻城戰即將展開！真令人期待！



攻城戰打法細說明 先知先贏早作準備

攻城戰顧名思義，是由玩家攻守城池，並以得到城池為目的的對戰。由同盟的誕生可以得知，攻城戰將會是一場多軍團對決的大戰。攻城戰會有獨立出來的戰場，戰場上可以看到兩重城門，而畫面的另一端是玩家所在的營寨，攻城戰開始，攻方玩家會經由地圖上的進出點來到戰場，而守方玩家則可由城門進入城內再走入戰場中，或經由回城卷軸回到戰場。戰鬥的初期雙方應該會花上些許時間在戰場的佈置及分隊調度上，但原本擁有城池的守方可在平時就將器械安置在戰場上，以免開戰時措手不及。進入戰場後，兩個小時的激戰隨即展開，在這兩個小時內，如果守城方能夠順利防守城門不被攻破，即算防守成功，能夠留住城池直至下次大戰開打。同樣的如果能在二個小時內攻下城池，立刻就能成為該城的擁有者囉！





也會有水戰的發生！

攻守器械幫手齊出 善用殺敵事半功倍

在攻城戰的過程中，玩家可能遭遇到的對手有兵、器械、對方玩家及城門。其中兵和對方玩家是確定可移動的，而器械則分為可移動及不可移動兩種，不可移動的類型可以設置在戰場上，由玩家駐守，在駐守的狀況下進入戰鬥狀況，所駐守的攻城器械一定會跟玩家一起進入戰鬥。可移動的器械可以使用搭乘的指令讓器械跟隨，跟隨在攻城方是不可缺的器械使用方式。尤其是攻城器械在攻擊城門或其它器械時可發揮較大的攻擊力，是名符其實的開路先鋒唷！而對守方比較有利的使用方式則是設置於戰場上，被設置在戰場當中的器械都有自已固定的觸發範圍，當敵我兩方在觸發範圍內戰鬥時，我方的器械會主動一同加入戰鬥，即使是範圍內發生複數場的戰鬥，器械也都會出現，因此設置器械對戰鬥來說十分方便。


點搭乘器械的人，進入戰鬥後器械也會一起進入對抗！

戰鬥規則自由多變 破城奪城盡在瞬間

像這種地方觸發戰鬥，進入畫面一定很可怕！

相較於其他遊戲，吞食天地的攻城戰顯得較為自由多變，不但戰事發生時要鬥力拼戰術，在戰事發生前也要鬥智較戰略。為了讓大家在規畫戰略時更為便利，當然要熟悉攻城戰的基本規則。目前攻城戰的時間在每週日的晚上七點至九點，在這段時間當中任何有軍團的玩家都能對任何城池進行攻擊，因此就算軍團已經擁有城池，只要不怕其他軍團前來搶城，也能夠擴充版圖。人數的限制為守方上限兩百人，攻方上限三百人，雖然超過人數上限外的玩家會無法進入戰場，不過人員的限制其實是很寬的。至於多人同時攻城情形，一旦城破，城池將屬於最早將最後一道城門打破的玩家所屬軍團，其他玩家就得下次請早了！但這其中也是有玄機的唷！因為攻城方不見得都為同盟關係，因此只要選擇平常的ＰＫ攻能，再點選非同盟關係的攻城玩家，一樣都會進入戰鬥，因此會不會有遠道而來的援軍或是窩裡反的糗事，就要看看各位軍團成員及軍團長的外交手腕囉！



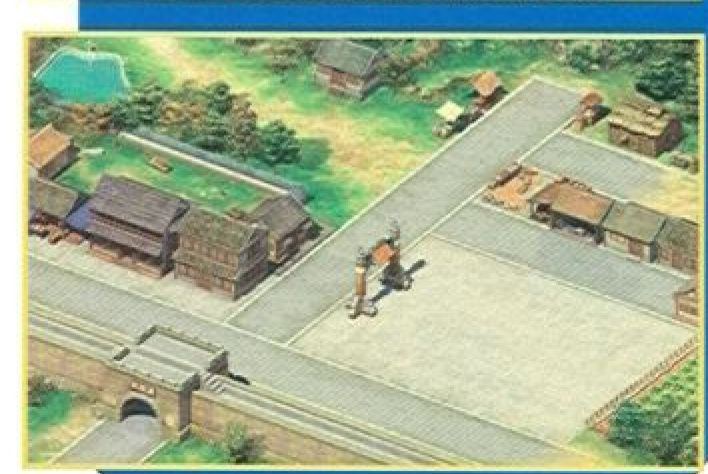
器械的消耗資源及所得貢獻度

攻城器械	增加數量	得到貢獻度	耗損資源：金	耗損資源：礦	耗損資源：糧	耗損資源：木	耗損資源：布
刀車	1	180	400	1400	0	800	0
井欄車	1	180	300	0	0	1800	0
木欄	1	180	200	0	0	500	100
投石車	1	180	700	1400	3500	1000	800
弩車	1	180	700	500	1000	1000	800
箭塔	1	180	1200	200	2400	1000	400
衝車	1	180	500	0	0	1300	1000

兵員的消耗資源及所得貢獻度

徵兵	增加數量	得到貢獻度	耗損資源：金	耗損資源：礦	耗損資源：糧	耗損資源：木	耗損資源：布
輕步兵	1	60	30	0	600	25	25
勁裝兵	1	60	100	0	1000	50	50
重鎧兵	1	60	250	100	1800	100	100
強甲兵	1	60	650	200	3500	100	100





真・倚天屠龍記



研究製造所：智冠科技　販賣流通所：智冠科技
遊戲類型：動作角色扮演　科技需求：P3-600、128MB RAM





預定推出日 2004年 1月

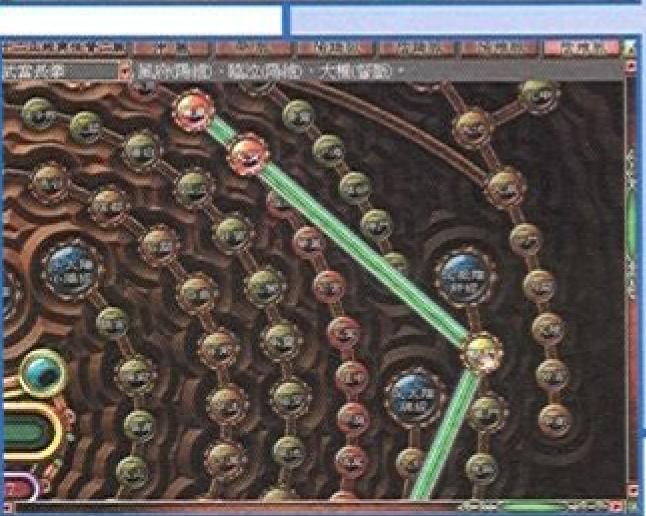
之前報導過的《倚天屠龍記》遊戲，現在又改回成原先預定的名字－《真．倚天屠龍記》，雖然有點朝令夕改，不過至少《真．倚天屠龍記》聽來有霸氣，也不會跟之前的版本造成混淆，為了跟與之前的遊戲做更一步的區分，此次遊戲將採取A-RPG類型，底下就讓我們來深入看看遊戲中的特色：

獨創的 經脈系統

在遊戲中，所有的武功招式，都有相對應的經脈及穴位。而要學會這些武功招式，首要的步驟就是打通所需要的穴道。玩家可以在經脈圖中，看到所有穴位的分佈，藉由升級時所得到的「氣」，玩家便可以開始循序漸進的打通體內的各個穴道，來學習武功招式。不過面對著這密密麻麻的百多個穴道，玩家是不是開始頭疼了起來呢？還是看了之後眼花撩亂，不知從何下手呢？其實玩家不用擔心，只要曉得一些訣竅後，便可以輕易地上手了。在遊戲一開始，玩家必須要打通「膻中穴」，因為膻中穴就是俗稱的「丹田」，所以打通了膻中穴後，才能算是修練武功的開始。



10是代表玩家的內力值。2810代表的是玩家可以用來衝穴的氣。玩家要學得武當長拳的話，玩家必須打通分佈於陽維脈上的風府、臨泣及督脈上的大椎等穴道。



一開始，玩家只能打通在任脈上的穴道，而當玩家將經脈圖切換至陰維脈時，玩家才可以打通位於其他經絡上的穴道。玩家如果要接著打通這經絡的其他穴道，就必須再選擇十二正經與任督二脈的這個經脈圖。



努力衝開了各個穴道後，終於學到了武當長拳。

提供煉製 合成系統

在《真．倚天屠龍記》中，藥材的取得是相當容易的。不過，光是取得藥材，並不能對自己有所助益，玩家必須將藥材煉製合成後，製造出丹藥才能服用。藥材取得的方法有兩種，首先是向NPC購買，通常只要在城市裡逛一圈，相信不難找到販售藥材的商人。另外一種方法就是打敗怪物後怪物隨機掉落，例如有些特別珍貴或是特殊的藥材，便只能在打敗怪物後取得。

至於煉製的方法相當簡單，只要將正確的藥材放入煉製合成視窗後，按下煉製的按鈕後，便可以合成出丹藥了。或許玩家會問，這麼多種藥材，我怎麼知道哪幾種才是正確的合成種類。放心，只要玩家身上帶有丹藥，便可以知道要煉製出這種丹藥，需要哪些藥材了。另外，如果玩家擔心試驗失敗會浪費藥材的話，這一點也不用擔心，如果組合的藥材不對，煉製失敗的話，也不會損失藥材的呢！瞧，是不是很貼心的設計呢？別以為只有藥材能合成喔，就連藥材合成出來的丹藥，也是可以再煉製合成的。當然，這樣煉製出來的丹藥，可是有著神奇的功效的，至於詳細的煉製組合樂趣，就讓玩家在遊戲中，慢慢的體會吧！



這就是遊戲中的煉製合成介面

提供6種隊員AI

面對著層出不窮的敵人，縱使玩家再厲害，也會有雙拳難敵四手，猛虎難敵猴群的無力感吧！在遊戲裡，隨著劇情的發展，會有各個不同的角色，加入玩家的隊伍裡，幫助玩家共同對付那層出不窮的敵人，讓玩家應付起敵人，不至於有孤掌難鳴的無力感。所以玩家也可以在眾多隊員裡，挑選一名自己喜歡的隊員加入隊伍，和主角一起面對敵人，因為採取ARPG的遊戲類型，所以同時間玩家只能操縱張無忌一名主角，其他角色將由AI操控，而底下就是那6種隊員AI的介紹：



要選哪一位角色當隊員呢？



隊員的AI可以任意調整

狂戰型	如字面的解釋，會不顧一切以最強的敵人當作首要攻擊目標。
智慧型	會選擇最弱之敵人開始下手，自己血量低於一定程度後，會自行逃離至攻擊範圍外，直到血量恢復到水準之上後，才會再次進行攻擊。
支援型	會接近敵人至其攻擊範圍之外最近處，並隨機幫主角補血或是發射弓箭暗器等遠距離攻擊。若敵人接近則會逃離，直至敵人力所不及之處再繼續攻擊敵人。
死士型	會以敵人有遠距射程攻擊力之單位為首要目標，若無遠距離攻擊之敵人則會選擇最近之目標為攻擊對象。
義助型	平時以最近之敵人為目標，當隊員血量降至某一程度時，會適時幫隊友補血。
瘋暴型	不顧自己及隊員血量，以最接近的可攻擊之任意目標為對象。





▲琳瑯滿目的招式可以學習

▼將敵人打得落花流水吧



各種內功的介紹

目前可以使用的內功共計有『武當九陽功』、『六合勁』、『聖火令心法』、『梯雲縱』、『九陽神功』與『乾坤大挪移』這六種，這些一開始都是武功秘笈，一旦玩家取得後可以藉由打通自己身上的經脈穴位來加以學習這些招式，另外，這些內功還有附加特殊屬性，底下就是詳細的介紹：

武當九陽功	使用後具有回復體力的效果，玩家可以不用藉助道具或者是合成藥品來回復體力。
六合勁	該內功可以防止中毒狀態，對於想要解毒但是身上卻沒有解藥的玩家可以使用它。
聖火令心法	這是一項可以增加自己武力的招式，使用之後於一定時間內自己的武力會上升，無論是招式或者是普通攻擊都可以對敵人造成更大的傷害。
梯雲縱	該內功可以加速自己的速度，這個招式在早期就可以入手，並且相當實用，是不可不練的招式之一。
九陽神功	『九陽神功』是比『武當九陽功』還要更上一層的心法招式，除了基本的回復體力之外，還需可以防止玩家受到冰凍效果的攻擊，與加快攻擊速度，此招式還有額外的秘密等待玩家來發掘。
乾坤大挪移	這項明教密傳的招式也出現在遊戲裡面，不過這個招式的效果卻是個謎，需要玩家自己參與遊戲，才能瞭解這固中奧妙。

大富翁7

研究製造所：大宇工坊　販賣流通所：大宇工坊
遊戲類型：益智　科技需求：未定



預定推出日
2003年
12月

轉眼又快到年底，也是《大富翁》系列新作再推出的時機了；據製作小組表示，之前最值得懷念的月結算臺詞又回來了！月結算複歸，標誌著7代將貫徹全面復古的路線，再經歷幾代調整之後，這次將以更平衡、新舊優點並存的方式與各位國民見面。據說《大富翁7》的懷舊風將滲透在遊戲的每個細節中，方方面面都會讓《大富翁》系列的老玩家們感到驚喜喔！

驚異的豪華明星陣容

每次大富翁，都會以“一半老人物，一半新面孔”的陣勢出場，為此不少人氣明星不得不暫時歸隱，為新生力量讓出表現空間；但這一次不同，為了讓每個玩家都能見到自己最喜愛的角色，《大富翁7》破天荒地同時推出了10位元老明星，一同登臺獻藝。下面，讓我們一起來看看這些令人懷念的名字～

孫小美

又一位元老，歷代必出場的女主角。為什麼她就不會長大呢…？清脆悅耳的聲音給人留下了深刻印象，7代裏大幅增強了語音部分，我們有機會領略一個更可愛的小美喔！

阿土伯

元老的主角，也就是一代便登場的阿土仔。歲月的流逝，已經讓他變成了現在這個樣子…當然和善的性格，還有那特別的臺灣鄉音是不會變的。

沙隆巴斯



阿拉伯的石油大亨，心寬體胖，一把大鬍子給人的感覺很親切。3代中第一次出現，很快成為了超人氣明星，5代中曾暫時退隱，據說還引起了大批玩家不滿呢！

錢夫人

這位也是固定班底，擁有豔麗容貌的大財迷，一切為了錢的公關高手。不過，印象裏在當年的2代中，她的身份是“殺手”哦！真是很可怕的背景。





忍太郎



4代出場的神秘人物，在後來的作品中時隱時現，由於每次都是在plus版本中才出場，很多玩家都沒怎麼見過他了；在《大富翁7》裏，他終於可以在正傳中展露實力了。

糖糖



也是4代出現的經典人物，這次從《大富翁4》中繼承的東西真多呢！！不僅是角色，系統也是；不過，7代中的糖糖已經長大了，和以前那個幼稚園小女生相比，多了不少青春活力，一定會有更多人喜歡她吧！

宮本寶藏



忍太郎的宿敵，陶醉在武士決鬥的幻想中，十足的古裝怪人。這一次忍太郎露面，宮本寶藏終於有機會再續決鬥傳說了，他會有怎樣的表現呢？

金貝貝

永遠長不大的金貝貝呀……這個蘊藏著無窮能量的可愛小嬰兒，締造了無數的傳說，有一種說法："金貝貝是大富翁世界中最危險、最邪惡的人物！"難道是魔王的幼體嗎，真是可怕啊！（金貝貝的Fans不要打我）

嗚咪





4代登場的印第安少女，擁有大自然守護精靈的力量，天真無邪、活力十足的樣子，很容易引起人們的好感，在5、6兩集中都有不錯的表現。

舞美拉

6代才第一次出現的大明星，代表了大富翁世界的新一代骨幹力量。充滿青春氣息的造型以及甜美的聲音令她充滿魅力，有望成為系列常駐的經典人物哦！

怎麼樣？這其中一定會有你喜歡的角色吧！10名元老齊登場，是以前從未有過的盛況呢！那麼新面孔就沒有表現空間了嗎？不，根據已有的消息，在7代中，新人物的數量不會比以往任何一次少！也就是說，大富翁7將是系列中登場人物最多的作品。

那麼會有一些什麼樣的人物加入呢？目前這方面仍充滿謎團，不過，已經有一位新角色的詳細資料放出了，讓我們來看一看吧！

貝哥 Beck



星座：處女座
生日：8月30日
血型：O型
年齡： 28歲
生肖：牛
身高：180公分
體重：80公斤
職業：足球明星
興趣：足球
寵物：足球（？？？）
最喜歡：進球
最討厭：紅牌
偶像：貝利（足球明星）
語言：英語
口頭禪：Goal Goal Goal!

貝哥被譽為"足球界的天王"，是大富翁世界聞名的超級球星，其腳法精湛，技藝高超，並且有著迷人的金髮和英俊的面孔，真是風靡萬千少女，就連孫小美和糖糖都是他的超級Fans哦，每次比賽都會到現場為貝哥加油～不過不要以為貝哥只會踢球，他的經濟頭腦也不簡單呢！為了能夠實現自己建立一個足球俱樂部的夢想，他決心要運用自己的才智來贏得這次大富翁比賽，同時也向大家展示自己的經濟才能。不知道會不會有人對他放水，千萬不要被他迷倒哦！

嗯……怎麼樣，很KUSO的傢伙吧！至於他的原型我就不說了，大家心裏都有數。據說這個人在遊戲中操一口純正的倫敦腔英語，不知道會給人怎樣的感覺。

大富翁7

完美的建設系統

《大富翁》系列最大的樂趣就是搶佔地皮，興建各種建築，並以此打擊對手。為了帶給大家更多的變化，每次大富翁的建設系統都會做出改進，7代也不例外。7的建設系統繼承自4代，地產有普通土地和大型商業用地的分別，在比賽中，這兩種地皮會各司其職，只有充分利用它們的特色，才能立於不敗之地。

普通土地

用來興建普通的收費建築。同一路段可以形成連鎖，當你佔領整條街並加以建設後，對手經過是會遭到致命的打擊。普通地產是戰略的根本，一定要盡可能多地佔領。要注意不同的路段，購買地產價的價格也會有很大的差距，高價的地產收費也高，能建設出更有威力的連鎖，是應該優先奪取的。

在普通土地上，除了可以建造能5段升級的普通建築以外，還可以建設一種不能升級的“連鎖店”，這東西單個威力不大，但可以全地圖連鎖，擁有的連鎖店越多，越能發揮強大的威力。

大型商業用地

玩過4代的玩家一定清楚這種土地的作用，在這裏可以興建多種特殊商業建築，它們功能各異，能帶給玩家最大的幫助。這些商業建築是戰術的核心，一定要重點建設，充分利用。商業建築共有6種，除了公園以外都能提升到5級，變化空前豐富！



房地產公司

說是房地產公司，其實是一個拆屋公司：任何到達這裏的對手都會慘遭被拆除一處建築的命運，只有董事長本人才能享受到免費加蓋的服務。

研究所

可以製造出各種強力卡片的地方，擁有它的話就會在相互陷害中佔據上風；如果把它提升到5級，可以研究出終極武器核子飛彈！

公園

純粹的公益設施，不會收費，誰都不會願意用自己的領土建設這東西。當然，您一定會很高興用各種手段將對手的公司改建成公園……

電腦公司

記錄遊戲時間的幕後黑手，它會根據這個時間向對手收取費用，遊戲後期將成為最可怕的殺手。



飯店

強迫任何過路的對手留宿，不但要在裏面關一段時間，還要付住宿費，真是十足的黑店。

貿易中心

記錄遊戲時間的幕後黑手，它會根據這個時間向對手收取費用，遊戲後期將成為最可怕的殺手。



華麗的對戰舞臺

《大富翁6》可算是系列3D轉型的第一步，積累了不少的經驗，而《大富翁7》經過技術的革新，採用了全新的引擎，不但展現出了更加精美的畫面，而且對玩家電腦的性能要求降低了不少，電腦等級較低的玩家，也不致被煩人的拖慢現象困擾了。





按照慣例，7代的冒險舞臺遍佈世界各地，在遊戲裏體會異國風情也不壞喔！目前已知的有北京、荷蘭、香港、雪梨4個場景，另外確定會有數個隱藏舞臺存在，如何才能進入這些神秘的世界，就只有到遊戲中去發掘了。當然，這些舞臺不僅僅是風景不同而已，每個舞臺都隱含著許多奧妙玄機，會帶給你完全不一樣的遊戲感受。小型的地圖輕鬆愉快，大型地圖刺激耐玩，每一個地圖都值得反復品味。



目前的開發進度

目前，遊戲的開發工作已進入緊張的debug階段，可以在12月底耶誕節期間如約與大家見面。隨著遊戲越來越接近完成，品質也不斷提升，相信製作小組會將一部最優秀的休閒遊戲作為玩家的聖誕賀禮。在新年的朋友聚會中，《大富翁7》將成為最好的消遣節目，利用這個機會，好好地樂一樂吧！









光之國度Online

Shining Kingdom Year Online

研究製造所：向日葵小組	販賣流通所：未定
遊戲類型：線上RPG	科技需求：PIII 500、64MB

預定推出日 2004年2月

由向日葵小組研發製作的線上遊戲《光之國度Online》(Shining Kingdom Year Online，簡稱為SKY Online)以清新的水彩卡通風格和即時制的連段戰鬥系統為主軸，預定將於在明年2月展開內部測試(close beta)，此款完全由國人自製的新線上遊戲，標榜著高互動性、生活化、以及可愛動人的卡通風格為整體走向，讓玩家在冒險之餘會不禁流連忘返在這如幻境的浮島世界。

輕鬆上手的線上遊戲

遊戲的主題是以團結冒險、探索新區域、高遊戲性為主要精神，遊戲中的場景皆有其獨自特色，在視覺上可說是非常豐富、多變，而這些刻畫細膩的場景不光只是用來裝飾而已，隨處都可能會有巧妙的安排來使場景更活絡喔！而在遊戲內容上將會朝不需執著於練功即可輕鬆遊玩的目標上製作，讓玩家不用老是擔心等級不如人、錢賺得不夠多等等的繁雜小事，而是可以很輕鬆的與線上玩家一起享受遊戲中的樂趣。

主城公會

遊戲中將會加強玩家間及與場景的互動性上，在場景中將會有更多的巧妙安排與驚喜，增加其趣味性及遊戲性！在介面與操作上則捨棄繁雜的指令、玩法，而是簡單操作即可輕鬆享受遊戲的樂趣，毋須記住一堆複雜的操作方法，往後將會陸續開放更豐富的內容如小遊戲樂園、自動生成迷宮及任務、物品的製作等等……研發小組將會竭力創造出一個互動性與遊戲性兼具的遊戲環境，讓玩家們可以自由於此浮島世界一同快樂的冒險。

遊戲開場放著不動，將會出現4 種天色變化







豐富的世界觀

在紅、藍、紫、黃、綠、銀六個太陽照耀守護下的世界，那蔚藍的天空上漂浮著許多壯闊的島嶼，眺望著遠方的未知世界，自古以來即是人們的生活重心，飛行船在島嶼間揚帆行駛；前往那深邃危險的廣闊空域探險，任憑思緒遨遊在這悠遠的蔚藍天空！居住予此浮島空境的人們，把一生賭注在探索未知的空域上，團結是他們的理念；冒險才是他們的人生，以天空為家；以船為冒險的工具，將在這空境永為流傳他們的冒險精神……



SKY online的場景以空浮的浮島為主



在這浩瀚的空境中有著許多自創世以來即存在的遠古遺跡，每處遺跡的背後都有各自的歷史背景，歷年來有衆多的冒險者相繼到這些被遺忘的區域探險，為的是要發掘出更多有關空境的秘密及起源，因此勾勒出許多讓後世歌頌的冒險事蹟；編織出讓人讚揚的冒險故事。光之國度的世界觀是虛構的浮島世界，稱為空境世界，在這廣闊天空中存在著六個不同顏色的太陽，每個太陽下為一個空境世界；從中又分為數個空域，各空境的種族、文化背景都不相同，衍生出多樣化的世界文明，在這廣闊的空境世界中發展出各具特色的文化。

各式各樣的遊戲特色

遊戲中的清新美術風格

圖中的角色為可愛的女商人



遊戲中的美術整體風格為可愛動人的卡通比例，有著不亞於日本大廠的製作水準！以２Ｄ水彩卡通效果展現，柔和細膩的感覺更突顯出與其他線上遊戲有所不同。人物、建築風格為日式可愛畫風，融合了各種奇幻風格，捨去陰沈灰暗的畫風；玩家將會很輕易融入場景的精細、柔和，在逛大街時更能細細品味畫面帶來的清新脫俗之感覺，而不會感到乏味無趣；怪物更是Q 到淋漓盡致，讓你捨不得對這些可愛的怪物狠下毒手！

節奏緊湊的連段攻擊戰鬥



銀行造型

遊戲中有許多可愛的怪物來與玩家戰鬥

遊戲中特殊連段攻擊變化系統，可因按下攻擊按鈕衍生出連段的攻擊招式與特殊傷害效果，將能夠大大增加戰鬥的樂趣，簡單易懂的操作方法，沒有任何繁雜的操作介面，只要按滑鼠即可輕易使出連段攻擊，人性化的操作方式，讓玩家戰鬥時不會覺得艱深、乏味，而能更融入遊戲的世界，進而帶來更強勁的戰鬥緊迫感！當儲滿 combo 數後可使出職業專屬的魄力十足必殺技，即使等級低的玩家也有可能逆轉劣勢！戰鬥時玩家間的互動將會更頻繁且息息相關，也可以照自己的方式與技能搭配使用，讓戰鬥更富有戰略性，戰場將任你掌控！

溫馨活潑的遊戲音樂

遊戲中的音樂小尼聽來覺得十分悅耳



遊戲音樂則聘請國內知名音樂公司－浩世音樂（即幫《蒼龍少年》製作遊戲音樂的專業公司），為光之國度 Online 細心量身打造數十首細膩深邃之音樂。其曲風悠揚、動人，以溫馨可愛之曲風平鋪，而不是單調乏味的音樂……在激進的戰鬥之餘也能讓玩家更深入的體會遊戲中悠揚的音樂，讓人有心神嚮往的高融入感。

任憑想像奔馳製作的表情符號

是否厭倦了傳統的制式表情符號呢？老是與別人用相同的表情是否會令你感到煩悶呢？在光之國度中藉由拼湊式的多種符號、圖案，玩家將可以自行製作出獨一無二的表情符號，讓自己的想像力充分發揮在表情圖示上，你將不會再看到類似的表情圖示，嘗試做出最炫的圖示來吸引大家的注目吧！



遊戲中也將會有室內的場景

便利功能的通訊、聊天設定

在遊戲中可與其他玩家互換名片，也可以互通郵件，在名片中將可看到對方的基本資料、線上狀況，閒閒沒事還可以與好友互通信件熱絡一下感情！此外還有聊天室可供玩家在冒險之餘可以聚在一起哈拉，其中最便利的一點就是可以邀請名片中的好友參加聊天室，沒有距離的限制，讓溝通更無障礙！讓玩家可以隨時隨地都可以聚首哈拉。



隨時隨地在線上都可以聊天是很方便的

道具店造型



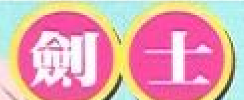
職業介紹

光之國度初期將會有 5 種基本職業，包括玩家一開始進入遊戲的最初職業見習者、劍士、魔導士、神使者、商人，預計往後會陸續開放其他一轉職業，以及進階的二轉職業，以下就來看看目前預定先開放職業的特性囉！



見習者

玩家進入遊戲的最初職業，沒有特別強力技能，外表看起來雖傻裡傻氣，但不是因此就代表能力會較遜色，最重要的還是看玩家本身如何培養人物，若在其他職業的幫忙下可以更順利的在遊戲中世界冒險，但某些區域可是要見習者的幫忙下才能順利進入喔！



劍士

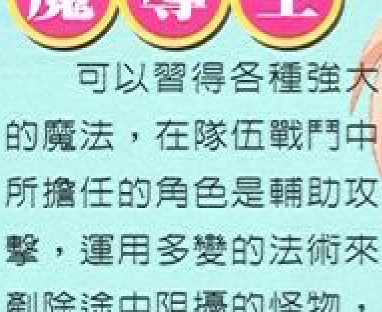
劍士通常是在戰鬥中位於前鋒的角色，有著強大的力量與絕佳的防禦，可以使用許多的強力攻擊技能給予敵人莫大的傷害，也是隊友們的強力支柱，屬於近戰系的攻擊角色，美中不足的缺點就是無法使用魔法，對魔法的抵抗力也較差，但強大的攻擊力已足以應付各種艱辛的狀況了。



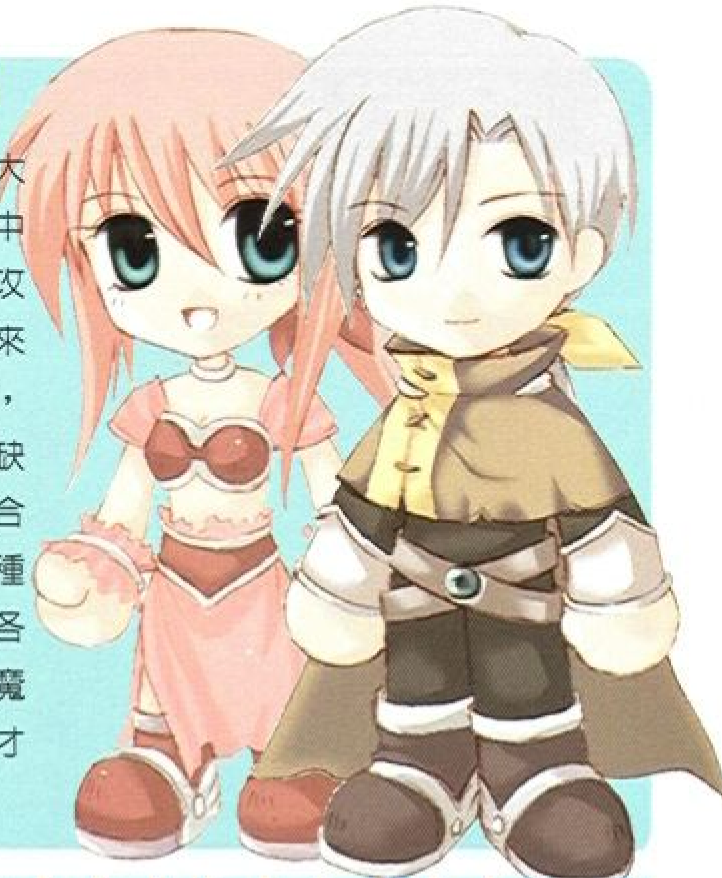
商人



以買賣為其主要工作，是遊戲中唯一可開商店販賣物品的職業，可享受交易買賣的樂趣，可攜帶的物品也較多，當達到一定條件還可以帶著販賣車在遊戲中到處開商店販賣，而不單只是在固定地點，機動性較佳，有浪跡天涯的冒險感覺，在戰鬥中屬於後勤支援，能提供隊友更多的幫助。



魔導士



可以習得各種強大的魔法，在隊伍戰鬥中所擔任的角色是輔助攻擊，運用多變的法術來剷除途中阻擾的怪物，是隊友的強力後援，缺點是攻擊力差，不適合近身戰鬥。能使用多種屬性魔法，可以針對各種屬性的怪物來施放魔法，將魔法有效應用才能發揮更大的效果。



神使者

身為神職人員的神使者，會使用各種輔助法術是其特色，可以進階學到回復、復活……等特殊技能，缺點是攻擊力與防禦力較弱，若是獨自面對為數眾多的怪物可能會比較吃力，不過這也是看玩家如何培養人物，在戰鬥中擔任支援一角，適時為隊友恢復最佳狀況，是團體戰中不可或缺的角色！

往後陸續開放特色

因遊戲尚處於研發階段，所以在往後將會透過資料片陸續增加更富遊戲性的設定，讓玩家在上線時會有不同的感受。



詭異的雕像！？

- 組隊支援攻擊系統，更富戰略性的組隊攻擊。
- 亂數生成迷宮系統，讓冒險更加刺激、有趣。
- 自動生成任務系統，更為生動多變的多重任務。
- 耐玩性十足的工作技能，讓你工作時像玩小遊戲。
- 趣味性十足的遊樂園，小心因此陷入而沈迷不振！
- 居家建築設計，讓你隨心所欲打造自己的專屬房子。
- 更加豐富多變的寵物飼養，讓寵物不只僅有欣賞用途，更是你平常戰鬥時的助力。

怪物介紹

遊戲中的怪物共分為植物、昆蟲、特殊、動物、聖光、闇黑6大種族，每個怪物也有獨自的屬性，在攻擊這些可愛的怪物前先了解其特性會對戰鬥有更大的幫助，各種族皆有頭目級的怪物，不像一般怪物較常出現在地圖區域上，這些面目猙獰的頭目可不會常現身露臉！而會有時間跟區域的限制，有些還會在特定節日才會出現喔～往後也會針對新增地圖來增加富有特色的怪物之數量，來增加新鮮感。



畢爾特

相傳為古時皇宮一位公主的布偶娃娃，後來因故丟棄而被一位邪惡巫師撿拾來加以施法，變成具有自我邪念意識的怪物，外型碩大、動作緩慢，其攻擊力巨大無比，普通物理攻擊對其並沒有特別傷害，雖然攻擊力強，但是對某些法術的防禦弱也是最大致命傷。

神使護衛



相傳為自遠古時期就存在的神使護衛，背後有一對小翅膀，但其實無法飛行太久，喜好到各個地方玩耍，生性活潑、溫馴，看到無敵意的人類會搖尾巴尾隨在旁，有時會到城鎮內部遊蕩，對人較沒有戒心。

夜影

來自闇黑種族，行蹤猶如迷霧般的幽怪，據傳是固守通往闇黑之門的侍衛，外表像是一團令人無法透悉的煙霧，雙手有著一對尖銳刀刃，經常於夜晚時出沒，被牠遇見的人都難逃其魔爪，能吸取人的靈魂而導致瞬間死亡！

斯蓋特

群居生活在孤島、高山裡，其身上之羽毛有特殊的功用，警覺性高，不易讓人接近其地盤領域，異常厭惡人類，只要在外發現人類的蹤影便會襲擊，但較懼怕會使用法術的人！每年會有幾次在固定的時間集體遷移的行動。

庫　利

頭上有兩片樹苗的奇特生物，通常結伴行動，生性既害羞又好奇，一看到人類就會躲藏偷望，棲息在平原樹林區，喜歡跟在樹精身旁活動。

大耳猴

全身長滿灰褐色的毛，有著超大的順風耳，並串有一對耳環！頭上頂著一片樹葉，平時爬行而攻擊時即以雙足行走，喜歡獨自哼著歌，常常對路過的人們搶東西吃，作風看似大膽，其實內心很膽小。



酒吧造型



皇宮造型

結　　語

向日葵研發小組將竭盡所能的來全力投入光之國度Online的研發工作，企圖營造出高水準的細膩圖像和高度遊戲性，而不單是創造出一個只能讓玩家練功、打寶的遊戲環境，冀望此款風格新穎的Online Game能為目前市面上成群的線上遊戲注入一股清流，讓玩家能有更優質的選擇，享受那不同於一般Online Game的感覺！



煙霧瀰漫的感覺挺美的

歌劇院造型

浴血戰場2004
Unreal Tournament 2004

研究製造所：Epic MegaGames　販賣流通所：Atari
遊戲類型：動作射擊　科技需求：Pentium(r)III 1.0 GHz、128MB

預定推出日
2004年
2月

我們很難忽視《浴血戰場》（Unreal Tournament）系列受歡迎的程度，畢竟單以《浴血戰場2003》來說，上市後都高居暢銷遊戲排行榜前五名，因此Epic想繼續設計這套熱門遊戲是很務實的作法。雖然媒體對《魔域幻境2》的反應平淡，但《浴血戰場2004》在今年的E3揭露後，儘管遊戲的設計方向仍然延續系列遊戲的風格，不致有太大的變動，不過仍然引起各方關注，但截稿前還是不幸傳出上市時程延後的消息，改為2004年2月推出。

遊戲各方面 全面提升

雖然《浴血戰場2003》圖形已經夠美的了，但為追求更好的成績，這套最新的系列遊戲仍對圖形引擎做了一些修正。遊戲中多了一些新的分子和陰影效果，武器在外貌上也做了翻新；另外，遊戲還多了新的玩家模式、全新的座標貼圖（coordinated texture）、和靜態網孔（static meshes）等等。雖然目前還不知道是不是連編輯器也作了更新的動作，但舊版本的設計已夠嚴謹了！其它的特點包括，加入陸、海、空等交通工具，其種類從輕巧靈活的攻擊飛行船艦到龐然大物的坦克都有；新武器則包括地雷、火箭推進手榴彈、和可駐紮的砲塔（stationary turret）等。新的競技場和戰場囊括形形色色的星球和冰冷空洞的太空；至於舊的攻擊（Assault）模式則又回到遊戲中。在種族方面，意志堅定的Skaarj也再度登場，並成為一支可玩的種族，而其最強勁的對手Xan Kriegor也會回到遊戲中。另外，玩動作遊戲的玩家最擔心的硬體問題，設計師也利用軟體支援低階顯示卡的方式，設法儘量讓遊戲能流暢地進行。

值得一提的是，玩家還可利用3D音效裝置（或支援性音效卡）透過區域網路或網際網路，以麥克風或耳機進行現場交談。出版商還將透過網站提供UnrealTV電視廣播系統（UnrealTV broadcast system），讓數百人可以登入線上正在進行的遊戲，來觀看著名的戰士或敵對派系進行對戰的情況；另外在地圖方面，《浴血戰場2004》將提供超過20張新的地圖，若再加上《浴血戰場2003》的地圖和正式版的加值地圖，將讓《浴血戰場2004》的玩家擁有上百張地圖，也可以跳進任何《浴血戰場2003》伺服器參與競賽；除此之外，遊戲還進行了許多翻修和變化，包括一個完全重新設計的使用者介面，它讓mod設計者可以創造自己的使用者介面、每件武器都有獨特的準心、可同時使用兩支攻擊步槍、也可進行網路頻寬設定等。



▲ 強大的火力和優異的圖形是遊戲的特色之一



▲ 看我長得是不是像衛斯里史奈普？





與硬體廠商的合作

除了玩家的支持外，硬體廠商的捧場也十分重要，因為這會有相得益彰的效果。事實上，繪圖晶片（卡）透過遊戲一起造勢，已成為今日行銷中不可或缺的宣傳手法，被相中的遊戲更是一時之選，如ATI最新的顯示卡Radeon 9800系列配合《戰慄時空2》（Half-Life 2），而頭號勁敵Nvidia就以《浴血戰場2004》（Unreal Tournament 2004）為宣傳媒介。可見這是一套玩家可以期待的遊戲。





室內空間是激戰的場景之一



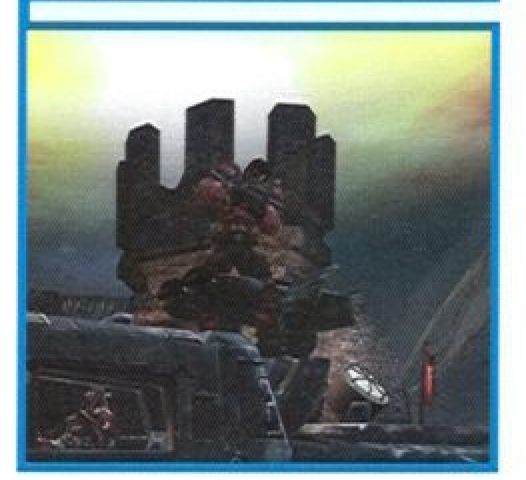
戶外大地圖也是遊戲重點

新增攻擊模式與激戰模式

如前所述，在《浴血戰場2004》中包括了很多既有的地圖，這些地圖呈現了所有不同的遊戲類型，例如決鬥模式（death match）、搶旗模式（capture the flag）、控制模式（domination）和投彈模式（bombing run）……等。遊戲中亦加入兩種新的模式，其中之一是《Unreal Tournament》（那時中文名稱是翻成《魔域幻境之武林大會》）的忠實玩家聽到後會興奮的攻擊模式（assault）。攻擊模式曾在《Unreal Tournament》中吸引很多玩家，但在《浴血戰場2003》中卻沒有出現過，而《浴血戰場2004》讓該模式復活，並加入了六張地圖；另外還一個大消息是，遊戲將增加激戰模式（onslaught mode），其特色是“地圖範圍廣大”和“交通工具制”，因此有人認為它是《戰地風雲1942》（Battlefield 1942）和Halo的混合遊戲。







新增許多交通工具供玩家駕駛

《浴血戰場2003》較令人詬病的地方是遊戲裡沒有交通工具和攻擊模式（assault），因此在新遊戲中便改進了這一點。由於新增地圖面積廣大，加入交通工具是很符合邏輯的想法。據了解，遊戲裡的交通工具包括吉普車、坦克、外星人飛行船（alien havercraft）、以及太空戰機等，倒也讓人覺它也有銀河飛將（Wing Commander）的影子。在以太空為主的攻擊模式地圖中，人類被要求攻擊Skaarj的母艦。在登上該船艦前，人類的戰機首先必須飛進該艦的結構物內，接著必須摧毀Skaarj的能源產生器，和破壞該艦的防護盾，讓人類可以登艦，並繼續進行攻擊。至於在激戰模式中，目前程式設計師為追求遊戲完美，仍不斷地做改良的作業，例如在該模式中增加了許多交通工具和一個新的目標制隊伍（objective-based team）遊戲。每一支隊伍在激戰模式中都有屬於自己的交通工具，而且你可以偷走敵人的交通工具，除非它們被鎖住了。如你的敵人跳進一輛坦克內，然後再跳出來揀彈藥，你就可以劫走它！增加的交通工具包括轟炸機（Bomber）、駛疾魔（Skimmer）、猛禽（Raptor）、蟲車（Buggies）、以及可駐紮的砲塔（stationary turret）。駛疾魔（Skimmer）是一種非常輕且快速的飛行船，但戰力並不很強，可能在挨坦克一砲後便毀了；在蟲車（Buggies）中有單人機，也有三人機，其背上載有一支機關槍；至於坦克則很像Halo裡的蠍子（Scorpion），它有一支平且寬形設計的火砲，而且威力強大；在空中則是猛禽（Raptor）的天下，它是一架速度極快，操作靈活的交通工具。

玩家可搭乘交通工具是遊戲的新特色





激戰模式解說

另外，在激戰模式中，我們也可以知道新的交通工具帶來什麼新的遊戲效果。在遊戲中曼塔飛行船（Manta Hovercraft）在光影的加持下，當它撞擊地面時，在雙引擎的部位會產生新的飛濺（splash）效果；另外，像Humvee卡車和蠍蟲（scorpion buggy）則增加了車頭燈，可投射燈光至地面上。激戰模式的地圖主要以翠綠的戶外區域為主。在模式中許多控制點（control points）會將兩個協調性基地（color-coordinated bases）分開。在各個控制點之間有許多戰線（lines）或節點（node），玩家在佔據某一個節點後，會改變戰線的顏色為佔據隊伍的顏色。玩家必須在地圖上奮戰，設法連接所有的節點，以改變所連戰線的顏色成為隊伍本身的顏色，最後會有一個屬於自己的節點顏色和敵人基地相接。一旦這種情況發生，敵人的基地將變成玩家主要的目標。雖然沿路的每個節點可以被摧毀、被修復，也可以被任何節點上的隊伍所佔領，但隊伍的基地卻不能被修復。摧毀敵人的基地攸關遊戲的勝敗。然而，假如將敵人引進基地的節點再度被你的隊伍佔據或被摧毀時，那麼你的基地就不會再受到攻擊。

這聽起來可能有點亂，但實際上玩時就相當簡單，因為它會讓所有的參賽者在地圖上殺得日月無光。你可以了解在這種設計之下地圖會有多大，而且雖然你可以在隊伍所控制的任何節點上重生，但要花幾分鐘的時間才能加入戰局，並不是《浴血戰場2004》所要的進行方式。因此，設計師增加一些新的東西，提高遊戲的刺激性，如前所述，加入節奏更快、威力更強大的坦克、沙丘魔堡的蟲、或一架戰鬥機或一架轟炸機。雖然目前還不知道交通工具的總數是多少，但上述的交通工具都會出現在《浴血戰場2004》中，其中以空中和地面的交通工具居多。而交通工具的物理考量也在遊戲的計算之內，例如若你從高度太高的飛行交通工具跳下，此時角色應該會慘叫，軀體會在地上滾動，而且可能會喪命。



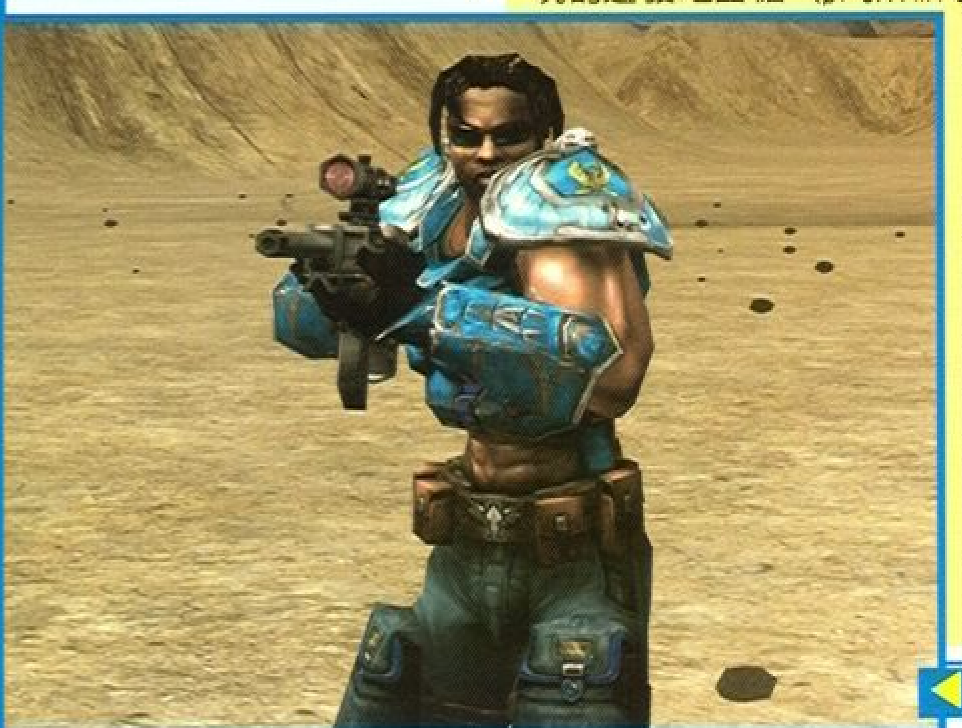
新增特殊飛行性交通工具－駛疾魔（Skimmer）



將有日本風味的建築在地圖上出現

新增武器來剋制交通工具

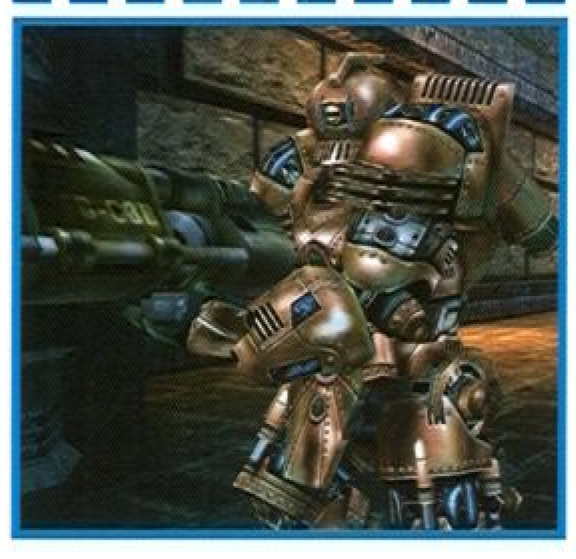
交通工具似乎是一項可能會破壞戲平衡的設計，畢竟這些交通工具的速度比你更快、威力更強大、而且可以到達你無法抵達的地方。基於此點，遊戲加入了一些新的武器來剋制它們。若你玩過《雷神之鎚3：團隊競技場》（Quake 3：Team Arena），你可能知道遊戲裡有一種既酷又好玩的近發地雷槍（proximity mine gun），《浴血戰場2004》便導入了這種設計。遊戲中有一種蜘蛛地雷（spider mines）也是近發武器，不同的是，一旦它被誘發它便會逕行黏附，而且往受害的玩家身上爬。一旦爬到頭頂上，玩家在斷頭而變成屍體前，會聽到滴答聲。該武器的發射器是一種手榴彈投擲器，但設計技巧更精良，因為這些手榴彈是具磁性的。在這種設計下，你可以發射三到四顆手榴彈到某一交通工具上，再觀賞它爆炸起火。從目前公佈的資料來看，大部份的交通工具都有某一特定的武器可以摧毀它。例如，特殊的防空飛彈和震波槍（shock rifle）可對交通工具造成極度的傷害；熔連槍（link gun）被修改為具備某些特殊功能，例如在激戰模式中，熔連槍將可以攻擊車輛，也可以治療和載荷（charge）節點。越多的玩家共同使用，熔連槍治療或載荷的速度越快。



沙漠中比較難找到掩蔽物可以躲藏

遊戲中 有三種 可駐紮的砲塔

另外如前所述，在遊戲中亦加入了可操控的砲塔，而遊戲的AI也足以駕御它們，但大多數的砲塔還是受玩家指揮。這種設計在某些關卡上對玩家而言是很重要的，例如有一道關卡是在野外的開放空間進行，防禦的隊伍是在太空站上，至於攻擊的隊伍則必須讓他們的防護盾癱瘓，最終的目標是必須登上該太空站。一旦進入內部攻擊者，必須摧毀某一個力量核心；至於防衛者則有許多砲塔，甚至可以上飛行器進行激烈戰鬥；另外，蠍蟲也明顯地經過一趟大翻修。它仍然是單人座的交通工具，外貌有些像「沙丘魔堡」(dune) 裡的蟲，但它現在有新的舞台，據了解，它有一個獨門武器：榴彈投擲器。遊戲也加入了一些新武器，包括寄生彈投擲器 (Parasite mine launcher)，另外經典級的狙擊槍 (sniper rifle) 也將讓玩家大幹一番。遊戲中亦提供三種可駐紮的砲塔，已揭露的包括迷你槍砲塔 (mini-gun turret) 和三層樓高且攻擊力強大的可駐紮離子砲 (stationary cannon)，當然啦，它需要一些時間裝填才能開火。雖然目前Epic仍然花工夫在這項主要武器上，但非常有趣的次要武器也將會接踵而出。









遊戲中將有砲塔可供使用

增加 使用交通工具的樂趣

為了讓蠍蟲能狂暴地殺死對手，它的身體兩旁會伸出長刀來殺死行進路線中的敵人。以蠍蟲的速度，保証讓你能輕易地利用這些刀子，不費吹灰之力地殺死敵人。另外，玩家也可以發覺另外一項改變讓激戰模式的設計更加平衡，也讓玩家能更享受使用交通工具的樂趣。在該模式中，可駐紮的砲塔似乎強大了很多，因為它在九月份公佈的版本中還很脆弱，現在它可和坦克分庭抗禮。例如，坦克有非常遠的射程和可怕的砲轟能力，但飛行性的交通工具可以輕易的摧毀它。然而，飛行性的交通工具又會很容易地被砲塔擊落。



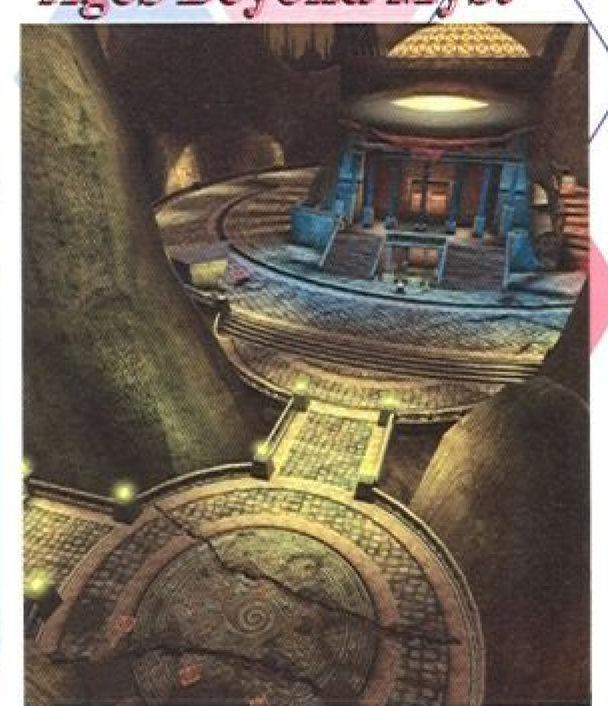
翻覆的交通工具也許可以扶正



看我雙槍俠的厲害

針對激戰模式，Epic之前面臨的問題是，如何處理能被使用的交通工具但卻已經被翻覆。它目前考慮兩點：首先，讓翻覆的交通工具立即被摧毀，或者是不是有可能猶如Bungie所設計的X-Box熱門遊戲Halo一樣，讓玩家手動把翻倒的交通工具再翻過來。目前該設計公司似乎傾向選擇後者。在最新展示版本中，玩家可以走近翻覆的交通工具後，藉由再下“使用”鍵把交通工具翻正。這種設計也比較符合玩家的遊戲樂趣，因為激戰模式的地圖似乎相當巨大，而且完全不適合用走路來進行；另外，玩家應該了解的是交通工具並非無堅不摧，當你跳進交通工具時，一個代表你的交通工具目前狀況的數字會出現在螢幕左下角，假如你的交通工具遭到嚴重的傷害，最後讓數字變成零的話，交通工具就會爆炸。到目前為止，遊戲的AI似乎只能在一張地圖上發揮作用，但電腦控制的對手至少似乎較為全能。他們可輕鬆地跳進交通工具 (有時候甚至在你的眼前把交通工具偷走)，接著發動戰事。他們也會攻擊玩家和搶佔節點 (node points)。

迷霧世紀 Uru：Ages Beyond Myst



研究製造所：Cyan Productions　販賣流通所：未定
遊戲類型：冒險　科技需求：Pentium III 800 MHz、64MB

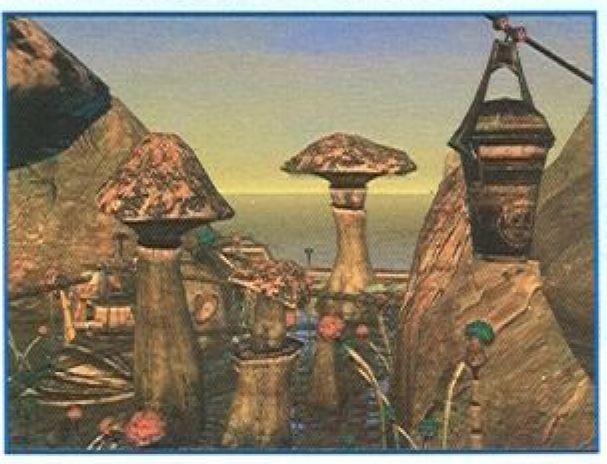
預定推出日 2003年11月

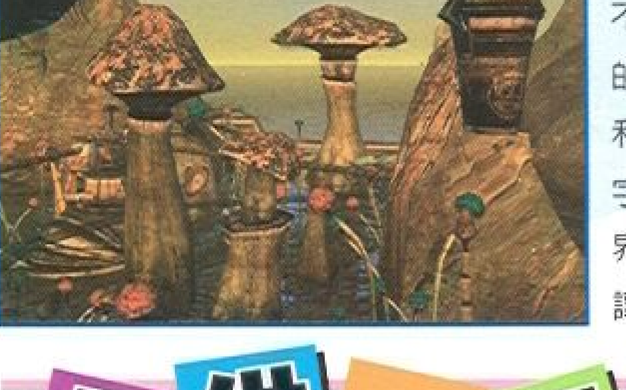


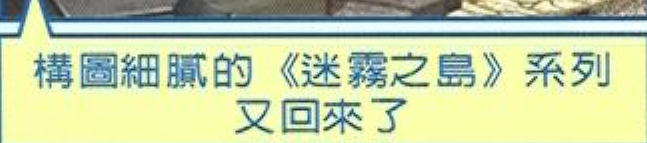
說到3D冒險遊戲，第一品牌還是Cyan Productions公司製作的《迷霧之島》系列，一連三代都獲得了極佳的口碑，在現在線上遊戲氾濫，冒險遊戲相對來說漸漸式微的同時，Cyan Productions決定將這款冒險遊戲跨足線上遊戲領域，開發出最新一代的《迷霧世紀》(Uru：Ages Beyond Myst，暫譯)。

一套宛如詩畫的遊戲

十年前設計師Robyn和Rand Miller創造了一個圖形冒險遊戲叫做《迷霧之島》(Myst)，這套作品竟然成為當時最受歡迎且銷售最好的遊戲，甚至被評論為可能重新定義當時電腦遊戲的作品，同時它也是一套不得不讓當時PC和MAC的使用者花銀子升級電腦，並且購買光碟機的殺手級遊戲。以冒險遊戲的角度來看，它並非是一個傳統的遊戲，因為它不是把你放在一個典型的幻想或虛構的世界中和透過在畫面中呈現文字，來讓你和遊戲的世界互動。《迷霧之島》讓你從第一人稱視角探索它的世界，而且這個世界是一個顏色華麗但大部份地方都是空洞無人的地方，玩這套遊戲宛如逛一座美術館。在《迷霧之島》推出後，包括《迷霧之島2》(Riven：The Sequel to Myst)和《迷霧之島3》(Myst III：Exile)這兩個系列遊戲陸續推出，而且同樣是叫好又叫座。在千萬玩家的引頸企盼下，最新迷霧之島系列遊戲－《迷霧世紀》(Uru：Ages Beyond Myst)終於要在2003年年底和玩家見面。



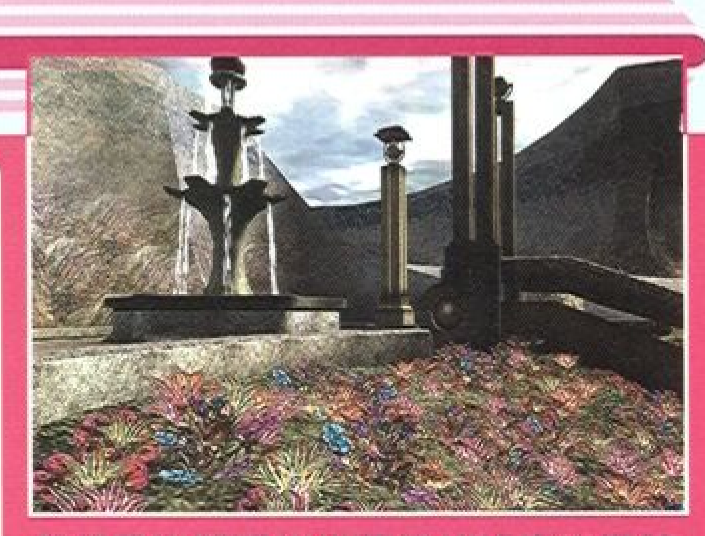




構圖細膩的《迷霧之島》系列又回來了

提供一個無盡的旅程

在今年下旬，第四套《迷霧之島》系列遊戲《迷霧世紀》可能為沈寂已久的冒險遊戲再創榮耀。這套不尋常冒險的遊戲將和之前的系列遊戲一樣是單人版的遊戲，但它亦提供多人連線共玩的線上元件，可將讓你和線上的其它玩家一起在D'ni的廢墟裡探險。《迷霧世紀》將提供擁有遊戲線上版本(Uru Live)的玩家一個永無止盡的世界，他們的設計人員甚至希望在遊戲推出多年後，仍能繼續為這一套遊戲奉獻心力。事實上，《迷霧之島》原創作人的目標之一便是希望提供玩家一個無盡之旅(never-ending journey)，而現在這個目標就在眼前。



各種風光明媚的世界等待玩家去探險







享受一同 去冒險的樂趣

根據設計公司Cyan的業務執行長Rand Miller的說法，《迷霧世紀》最大的不同是玩家將不僅能夠享受單機版遊戲，同時也能夠在線上冒險，和其它玩家共同體驗《迷霧世紀》的遊戲世界；然而設計公司不認為《迷霧世紀》會是另一種多人線上共玩遊戲，因為這種遊戲通常是以升級為主要目標，而這款《迷霧之島》將不需要玩家的角色進行任何升級，它是一個讓玩家享受一趟夢幻探索旅程的遊戲，就像《迷霧之島》所要呈現的一樣 。關於多人連線這一部份，Miller解釋說：「我們不認為人們必須和數千個不認識的人一起探險；相反地，玩家應該能夠選擇誰將陪他冒險，因此，我們必須讓玩家從同伴關係的束縛中解脫。」其實，設計公司所堅持的是避免遊戲世界擁擠。另外，《迷霧世紀》的線上元件並不是意味著要讓《迷霧之島》的幻想世界變成一個線上娛樂公園，它寧願是提供一小群喜受歷險的人能夠繼續到新地方體驗和觀賞的遊戲。據了解，玩家若要參與線上遊戲的部分，是必須每個月額外付出月費的。

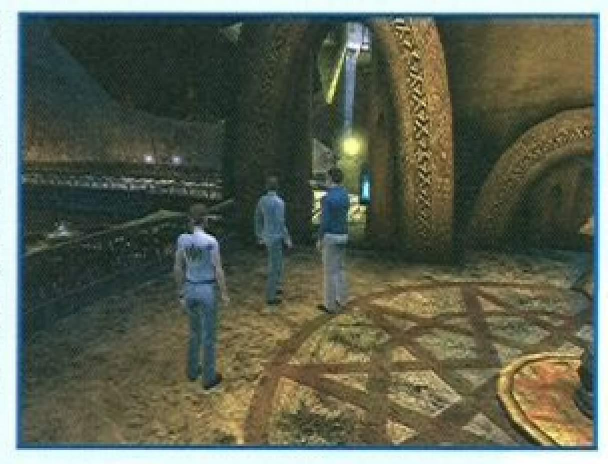


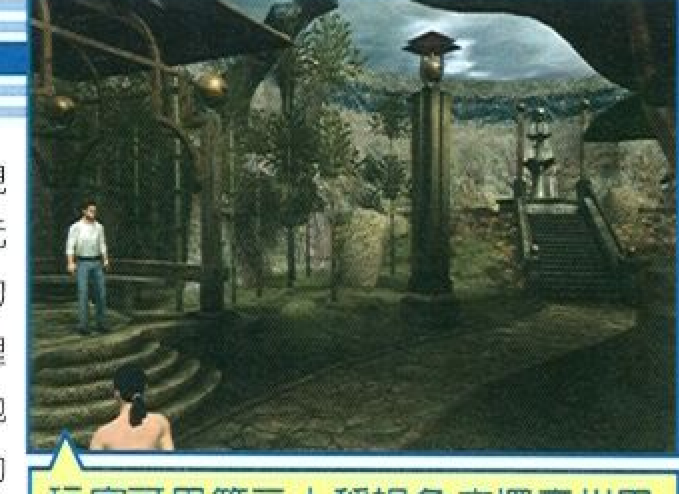


玩家可以與夥伴一起在線上探索這世界

不需要 高檔的硬體配備

我們可以大膽地說，在某方面《迷霧世紀》可以定義為第一套"巨型單人遊戲"(massively single-player game)。若將遊戲和《迷霧之島》相比較，最大的不同是這個最新出版的遊戲一點也不需要玩家將硬體升級。原系列遊戲的忠實玩家能夠期待拜訪同樣細緻的地點，也可以挑戰各種謎題和操作一個非常容易管理的介面，因為，《迷霧世紀》所呈現的視覺效果不需要玩家具備最新和最強的硬體 ，因為遊戲裡沒有動作的成份，也沒有需要呈現驚天動地的破壞效果，因此在遊戲的既定架構下，設計師可用最少的硬體資源，發揮最大的軟體較果，也就是說，這是一套視覺絕佳、畫面流暢、而且很多玩家都可以玩的作品。





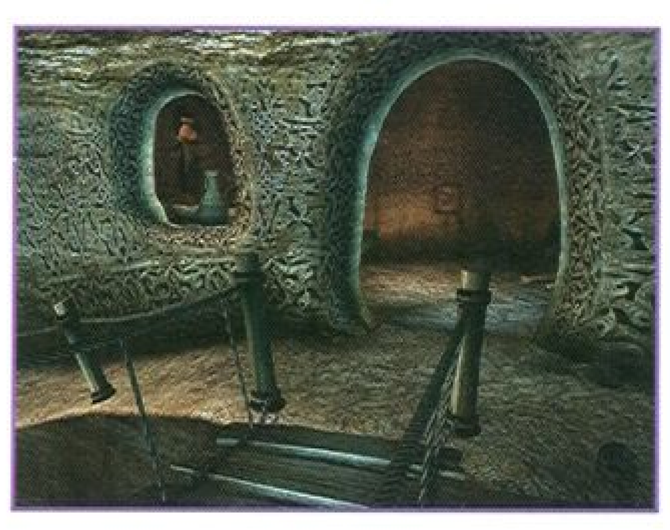
玩家可用第三人稱視角來探索世界

創造 自己喜愛的角色

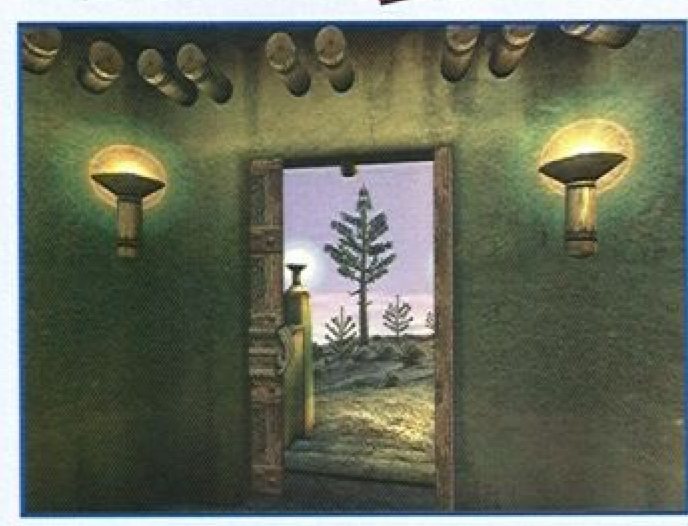
《迷霧之島》1、2、3代中玩家所扮演都是某一段的歷史人物，但《迷霧世紀》的遊戲故事卻是設定在現代。從展示版可以知道，遊戲一開始時會讓你創造一個化身，可以是男性，也可以是女性，接著你可以自由設定他的容貌。《迷霧世紀》是一個圖形冒險遊戲，而並非是比拼數字的角色扮演遊戲，因此，在男性或女性的角色扮演上絕對沒有功能性的差異，遊戲裡也不會有屬性來限制玩家角色發展的問題；另外，設計師將讓你以第一人稱或第三人稱視野來探索遊戲，這是和之前系列遊戲純以第一人稱來觀看世界較不同的地方。此外，遊戲也會讓你藉由不同的臉部特色、髮型、衣服、手套、鞋子、以及其它附屬品來設定裝扮你喜愛的角色，你在第三人稱視角下可以看觀看角色的長相是如何；你甚至也能使用捲動軸來創造角色的各種年紀，此時角色臉部上的縐紋也會跟著變化。一旦你的角色被創造，你會在一個長著灌木的沙漠和圍著鐵絲網的小土堆上展開冒險旅程。玩家在遊戲中可以在即時的3D環境下探索每一個獨特的世紀，角色會循滑鼠所指點的方向輕鬆地前進，操控相當容易。

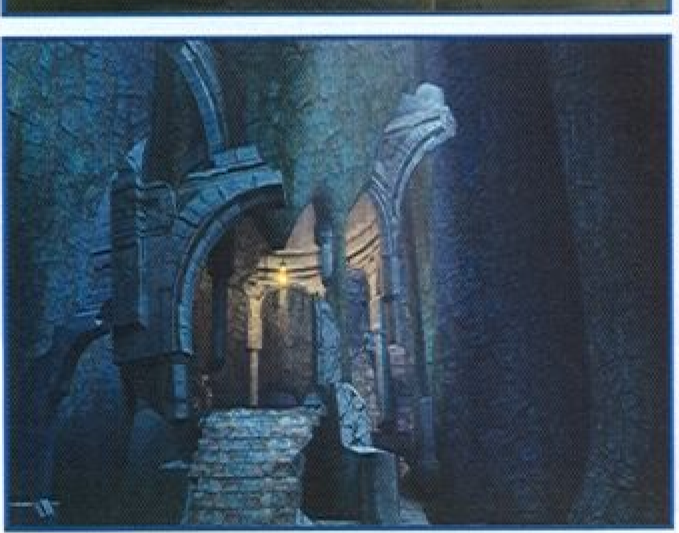


玩家可以自由設定角色長相

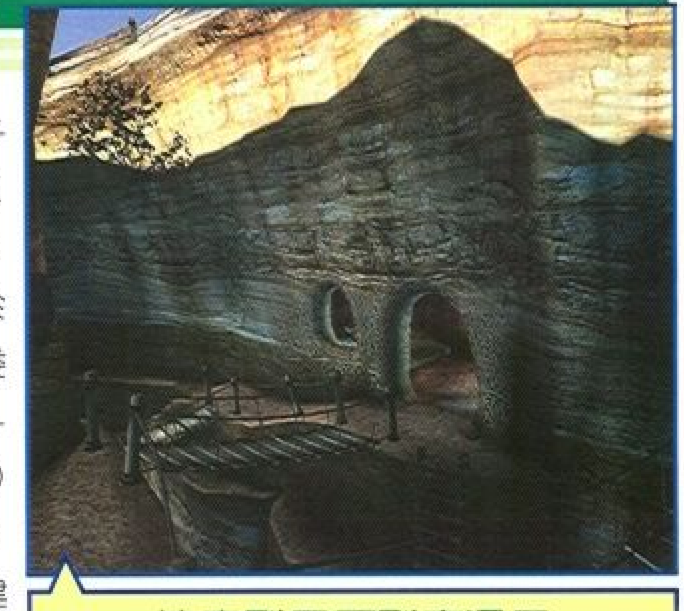


至古文明 D'ni裡探索





遊戲的主要劇情始於古文明D'ni，D'ni文明的故事開始於D'ni人在一萬年前於地球建立其地下帝國。有關D'ni古文明的秘密，你必須從各史冊片段和日記中拼湊，才能抽絲剝繭地解開。住在地表以下D'ni人擅長他們所謂的“書寫之藝”(Art of Writing)，這項近似魔法的專長讓他們創造了和不可置信的可置換幻想世界“紀元”(Ages)之間的聯繫，透過它，他們可以在“連結之書”(Linking Books)裡旅行。D'ni的人民為求生存已奮鬥了數千年之久，但不幸地，他們在後來遇到了一場大災難而結束了文明。他們活動的大地洞變得無法住人，至於連結之書和紀元似乎也永遠封塵在時空中。然而歷史永遠是偶然的。在1980年代末期，一些住在地表的人類發現該地洞，這些人當中有一個叫做Elias Zandi的人畢生致力於探險，其志願是最終要恢復在D'ni地洞中的古城文明。當他在1996年去逝時，他所遺留的發現，被他和兒子Jeff Zandi所設立的基金會分別置放，該基金會是後來闖於的DRC（D'ni重建委員會，D'ni Restoration Council)。如同其名所暗示，他們進行實體重建D'ni地洞廢墟的任務。如果你在某些特定的地點上選擇拜訪地洞，你確定可以進入裡面。另一方面，Jeff Zandi對得知為何D'ni文明會在該地覆滅感到興趣，他不斷地研讀“Yeesha 教義”(teachings of Yeesha，Yeesha是所有D'ni作家中最有才華的人，同時也是Atrus和Catherine的女兒)。在多年的研讀學習後，小Zandi終於能輕鬆地帶其他人至Uru（是一個D'ni文字，意即“大的聚落”或“大的社群”)。在這樣的故事背景下，玩家如果參加這趟冒險之旅前最好你能學習偉大的teachings of Yeesha，才能盡情體驗歷史勾勒的冒險旅程。

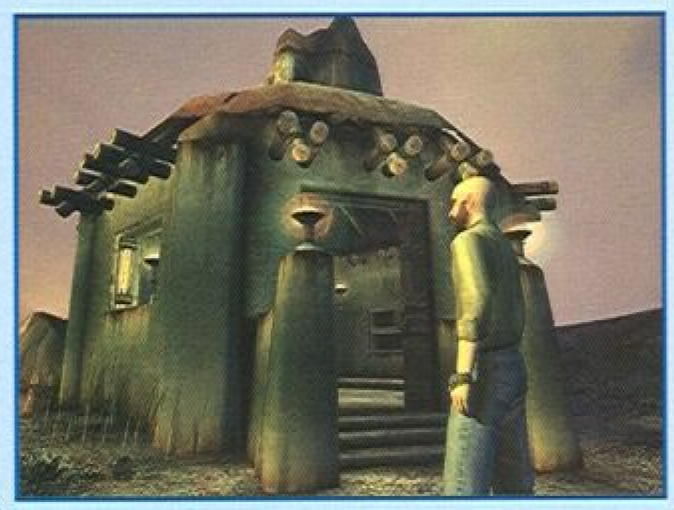


地表裂口下別有洞天

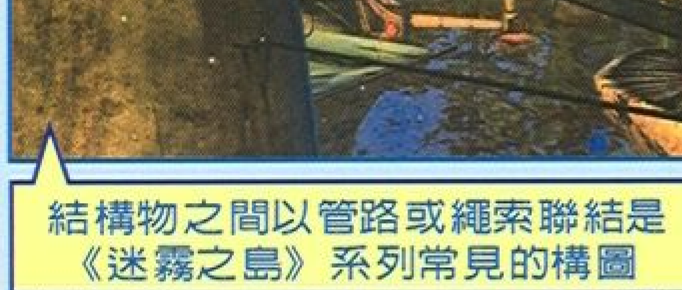


連結之書 把時空打開





在《迷霧世紀》中，連結之書和新墨西哥（new mexico）將作為遊戲的樞紐（hub），它讓玩家可穿梭於不同的世界。在遊戲一開始時，該樞紐將是一個少見的美國西南方風格的房舍，而且有個小院子，旅行至其它世界和紀元讓玩家可以帶物品回來，並且可把物品放在房內和院子，以顯示他在那兒和完成了些什麼目標。更重要的是，你的房子內有一個圖書館，其內有一個大小適中的書架，但上面實際上空無一物。當玩家前往不同的紀元，並且解決不同的謎題後，他們將得到新的連結之書，玩家可以把它擺在書架上。然而當玩家向線上遊戲邁進時，連結之書的數量會變得更多，甚至根據設計師的構想，一旦某一位玩家獲得某一本連結之書，該紀元就變成“他們的”。為了保持遊戲非競爭的本質，玩家不用汲汲於取得“好的”紀元，因為很多玩家會取得進入相同紀元的連結之書，但被拜訪過的紀元將是該連結之書擁有者所客製化的版本，如此一來，由好友所組成的團體若使用不同人的連結之書，可能在探索相同紀元時會有不同的經驗。



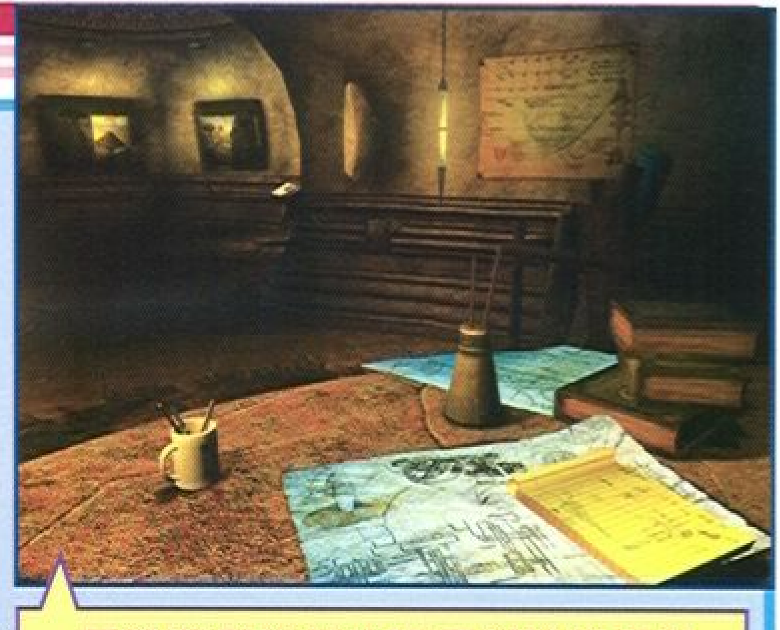
結構物之間以管路或繩索聯結是《迷霧之島》系列常見的構圖



解謎 攸關遊戲的進展

根據遊戲的故事，你是一個好奇的人。原本研究D'ni文化的你，卻神秘地被吸引進沙漠中。那兒是進入傳說中被隱藏的古代文明入口。在你一抵達時，會在沙漠正中看到一輛拖車，旁邊有一個男人小聲地喃喃自語，似乎說著一件有關渡假的事情。這時，他似乎輕鬆地等待烤肉完成，並且同時讀著一本書。你若接近他時，他會告訴你入口就在附近，然而，在你能順利進入之前，你還是必須解決各種謎題，儘管目前還不知道可能有那些謎題待玩家解決，但喜愛冒險遊戲的你，應該不會陌生。事實上，遊戲開始於了無生氣的沙漠而不是蒼翠的島嶼，這是與之前的系列遊戲較不同的地方。在遊戲的介面設計上，《迷霧世紀》提供一個幾乎雷同的介面供玩家使用。如同以往的系列遊戲，在畫面上絕對沒有設定好的圖示或按鈕，大部份時間你可以看到的是畫面和你的角色（假如你換成第一人稱視角你的角色就不會被你看見）。但是，你可以把滑鼠指標放在螢幕底部，這會帶出遊戲的選項畫面。除了滑鼠指引外（第三人稱），你在遊戲中是以類似第一人稱射擊遊戲的控制方式移動，它可以讓你的角向前走、向後走、側走、和轉身。藉由按下目標，你可以和部份的環境互動。移動和物件的使用仍舊是背景觸感式（contest-sensitive manner）。

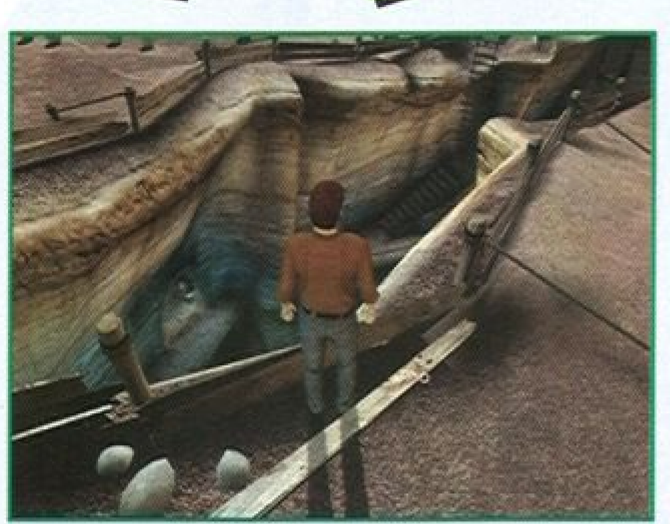




冒險遊戲當然少不了解謎的橋段

細膩精緻的遊戲環境

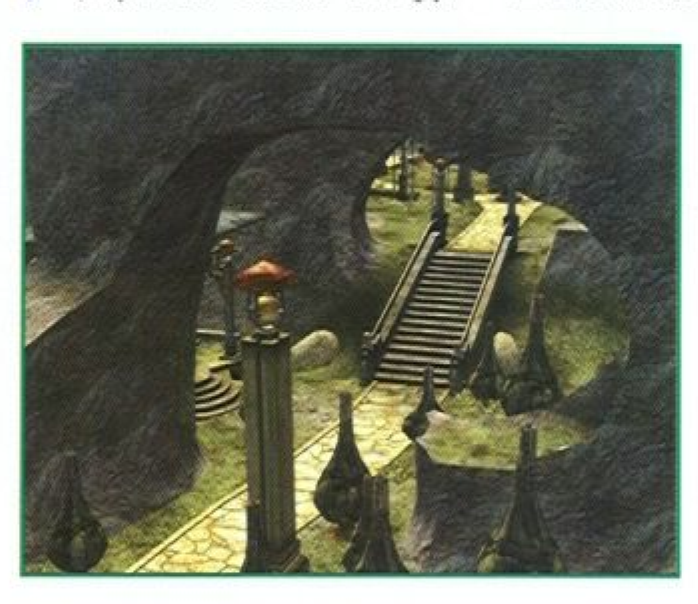
《迷霧世紀》裡有巨大的戶外環境與細緻的室內環境，而且似乎在貼圖的部份下了很大的工夫，特別是木材的表面，例如圍繞在沙漠洞穴的柵欄部份。另外，遊戲亦有動態的音軌，可以根據你當時所處的環境而變化，而且它也使用3D定位音效（3D positional audio）。當你探索沙漠邊垂地帶時，你會聽到一陣和緩的樂聲，然而當你接近拖車的某一旁時，聲音突然變成那位神秘男人的收音機所播放的樂聲。當你探索鄰近的地洞時，所有的聲音會淹沒在淒涼的風聲中。另外，遊戲也提供聲音傳送技術（voice over technology），將允許玩家在遊戲中和另一個人說話。Cyan Worlds表示，在《迷霧世紀》裡所採用的遊戲引擎是類似《迷霧之島》所採用的引擎，但會更先進。從目前公佈的畫面來看，圖形的細膩程度和影像品質都超越以往的《迷霧之島》系列遊戲。Cyan Wor-lds喜歡將玩家的電腦效能推向極致，《迷霧世紀》應該也是這種走向。值得一提的是，目前網路謠傳玩家在遊戲內也可以騎或和其它動物互動。另外一個令人激賞的特色是，遊戲引擎內也應用破壞性物理技術（havok's physics techn-ology），這種技術將允許物件和物質的反應方式與它們在真實世界裡的反應一樣。例如：石頭會破壞物體，樹葉會隨風飄搖，如果某人踢球，它不會依循既定路線前進，而且在撞到牆壁後會反彈，當它遇到障礙時，會獲得動力，也可能會減弱速度。







沙漠中的裂口是遊戲重要的入口



武俠RPG

★玩家的支持！
總銷售量狂破60萬

★專業的肯定！
• 2000年CEM STAR
最佳國產角色扮演遊戲
• 電腦玩家第三屆遊戲金像獎
編輯評選最佳國產遊戲
編輯評選最佳導演獎

隨包附贈
紀念珍藏名信片

小魚兒與花無缺的生死決鬥即將展開・・・

誰勝誰敗

完全掌握在您的手中！

The Twin Heroes 1+2

古龍原著

新絕代雙驕

1+2 合輯

武俠鉅作，重出江湖　雙重樂趣，一次擁有

同時收錄新絕代雙驕一、新絕代雙驕二兩款經典武俠角色扮演遊戲









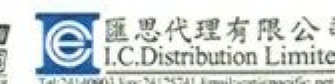
2002 © Powered by UserJoy Technology Co.,Ltd.



宇峻科技股份有限公司
UserJoy Technology Co.,Ltd.

地址：北縣中和市建八路2號17樓之8
服務電話：(02)82269989 轉分機 103~105
http://www.uj.com.tw E-Mail：service@uj.com.tw





好康先看!!!
◎激戰足球學園試玩版 ◎新絕代雙驕Online展示動畫 ◎紀念珍藏名信片組 ◎新絕代雙驕1、2遊戲精選配樂 ◎新絕代雙驕設定資料圖檔

號稱史上最弱的Q大足球隊正面臨著廢隊危機！！
唯有你，能夠帶領他們邁向全國冠軍！！

- 過關斬將，號召各路英雄創造足球傳說
- 造型逗趣，爆笑劇情和人物組合讓人處處驚喜
- 上手容易，足球門外漢也能輕鬆操作
- 夢幻對決，讓您腳踢貝克漢、踹翻卡恩防線
- 連線同樂，和親朋好友鬥智鬥力不寂寞

★寒假預定・熱血上市★

激戰足球學園
Phantasy Soccer Q



宇峻科技股份有限公司
UserJoy Technology Co.,Ltd.

地址：北縣中和市建八路2號17樓之8
服務電話：(02)82269989 轉分機 103~105
http://www.uj.com.tw E-Mail：service@uj.com.tw



京群超媒體 年度最佳鉅獻 2003絕色系列 經典遊戲

超值優惠大回饋



想玩我嗎？快來吧！！



我都濕了！快來嗎！！

全系列情色典藏限量版



絕色魔力球 + 絕色麻將 雀王傳



誘惑發騷包

買一送一 只要369元 原價668元

- 環球美女衆星雲集 各國美眉裸裎演出 -誘惑麻將
- 日式CG美少女＋眞人放浪演出 -麻將幻想曲
- 香豔16張激情13張打法全都收錄 傾城美女親密接觸 嬌嗔柔媚極盡挑逗
- 火辣煽情 蝕骨銷魂 讓你掌握女奴俱樂部
- 超強練功系統 全新魔法葵花寶典





買一送一 只要399元 原價768元

- 3D虛擬超激制服美少女 -絕色魔力球
- 台灣本土美眉最嗆最辣噴火演出 -絕色麻將
- 各行各業美女任你揉搓摩擦 極樂享受
- 3D美眉超性感裝扮任你搭配 雕塑心中完美夏娃





2003玩家評鑑最佳遊戲軟體

★★★★★

京群超媒體股份有限公司

台北縣中和市中正路868之3號14樓 客服專線：02-8221-3886 FAX：02-8227-6069

請洽全省各大書局、便利商店、電腦門市、遊戲專賣店及各大連鎖電腦賣場





HEGEMONY

國際中文版
Traditional Chinese

12月5日隆重上市

世紀戰爭 豪氣萬千

縱橫沙場 氣蓋山河

時勢造英雄 亂世爭霸主

模擬戰爭 眞實呈現

讓你一戰成名 成爲帝國新霸主







2004 年領先上市



冠捷資訊有限公司
GUAN CHIEH CO.,LTD.
台北市松隆路125號3樓之7
E-mail:just2000@just2000.com.tw www.just2000.com.tw

總經銷
京群超媒體股份有限公司
台北縣中和市中正路868之3號14樓
客服專線 :(02)8221-3886


「殺手十三」擁槍爲王活動
一個好殺手　最重要就是有自己的特色
一個好遊戲　就是要有這樣強烈的風格
BANG!
UBISOFT
BANG!
SHIH SANN
殺手13
*多人連線試玩版免費下載：http://www.whoisxiii.com/community/mpdemo.php
「擁槍爲王」活動，方式如下：
*活動方式：凡是預購「殺手十三 預購特別版」，
即能擁有限量版
「殺手十三 」+「貝瑞塔M92F型手槍」。
*活動時間：即日起至上市日止，至英特衛網站、
巴哈姆特、遊戲基地、
全省門市預購皆可參與此活動。
Hi-Life
萊爾富
總發行
英特衛多媒體
INTERWISE
DARGAUD
© 2003 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (Dargaud-Lombard S.A.)

2004年春節預定

蕩神誌

並不是　華人作不出好遊戲
只是　你還沒玩到這樣的遊戲

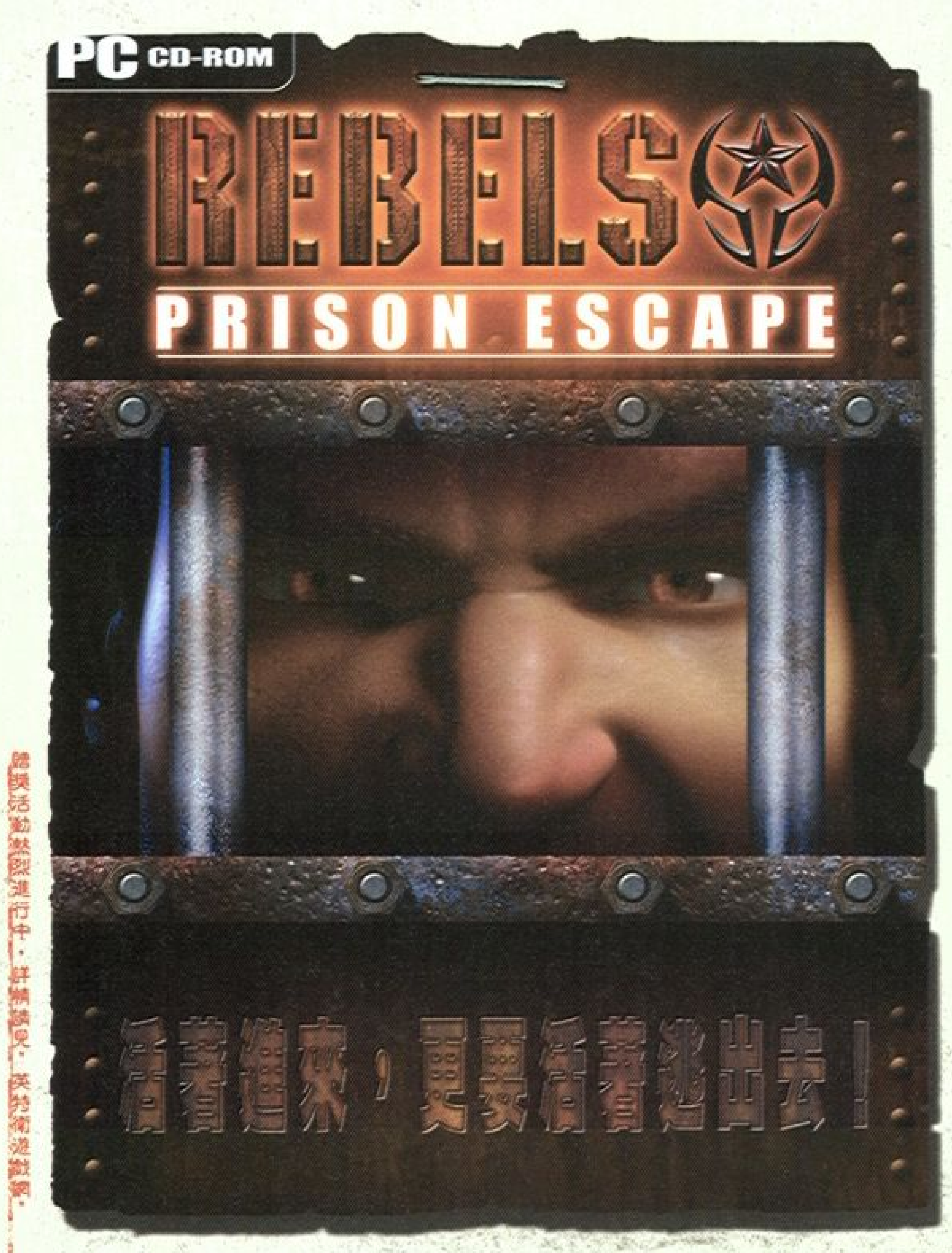









鐵獄大逃殺



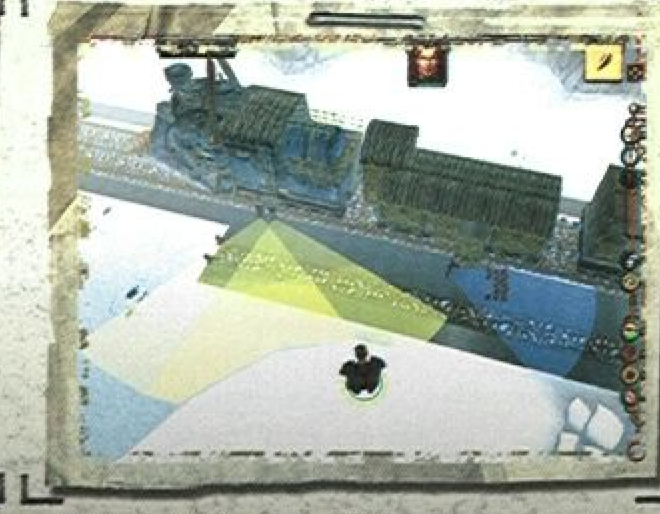
贈獎活動熱烈進行中，詳情請見：英特衛遊戲網

潛行、暗殺、成功脫逃　令人難以喘息的『逃獄』主題遊戲！

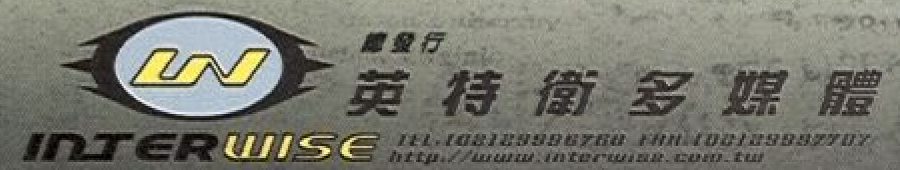
肌肉男、女殺手、魔法師　5大個性角色挑戰10座銅牆鐵獄！

精細3D場景、多變人物動作、高明AI　刺激度百分百的逃獄大挑戰！
















遊戲工坊

精采遊戲狀況完全報導


阿雷斯這天又來到雜貨店裡頭補充冒險所需的藥水。


哇！！老闆！！
你的藥水真讚，體力都恢復了！！
這藥水到底是什麼作的？！
呵呵～
秘密！！


事實上...
咦？魔王你也來捐血啊？
對啊！！捐血一袋救人一命嘛～
捐血車
TAMAD
原來..
柯里克的藥水是這麼製作的..好噁！

棒球ONLINE

預定推出日 未定

*研究製造所：東方演算　*販賣流通所：未定　*遊戲類型：線上運動角色扮演　*科技需求：Pentium II 450、256MB RAM



今年熱鬧的中華職棒由兄弟象取得第2次三連霸，美國大聯盟由再創外卡奇蹟的馬林魚奪得世界大賽冠軍，在日本大榮鷹以4勝3負驚險取得日本第一，中華隊在日本札幌取得明年雅典奧運參賽資格，讓最近掀起一股棒球熱，而場外比賽打的熱鬧，遊戲市場也是打的火熱，而國內第一款線上《棒球online》也在暑假期間進行完封閉測試，製作小組將這2個月玩家的各項回報紛紛做總整理，將遊戲內容做調整，底下將介紹調整的內容。

精益求精的棒球online

目前《棒球online》正在進行遊戲內容的重整，將在測試期間內玩家給予建議或是原先設定不恰當做改正，並且增加新內容、修改遊戲畫面、風格、介面指令視窗，美化比賽畫面，以及加強AI功能，目的是希望能將整個遊戲表現的更好，內容更充實，畢竟是第一款國內線上運動遊戲所要面對挑戰也很多，讓我們一起期待新改版後的風貌吧！！



▲ 東方演算加強美化了遊戲畫面、風格、介面指令視窗



玩家可以自組新聯盟

在比賽制度方面，在封閉期間除了官方所舉辦的各項比賽，以及玩家陣營間相互做比賽之外，並沒有統一的比賽場次或是比賽對手，因此提出新的制度也就是聯盟賽和聯賽，玩家等級達到乙組和甲組時，可以參加聯賽。而1A以上時則可以參加聯盟賽，成立方式首先須向NPC提出申請並繳交一筆費用，每個組別玩家球隊組成數量都有一定限制，最少需要4隊、最多只能12隊，每個聯賽或是聯盟賽都有規定玩家相互比賽場次，整個聯賽或聯盟賽時間最多30天，當場次進行2/3時，主辦的玩家將可以獲得名望，當然冠軍的玩家也會獲得名望和錦旗，除此之外其他打完全部賽程玩家可以依照本身名次高低，獲得一些獎勵和名望，而且並會獲得新人入團點數，獲得比較高點數就可以選擇能力較高的新人。聯賽和聯盟賽制度玩家可以自行決定比賽時間場次，官方只提供玩家查詢紀錄和資格審核，並不干涉玩家的賽程。



▶ 新聯盟如果票房極佳，還可以有電視權利金的收入

開放球員直接拍賣給NPC





在現行網路RPG中很流行所謂寵物系統，玩家常需要藉由寵物來增強自己本身實力，而同樣的在棒球世界裡，球員就是整個球團的財產，也是玩家彼此實力高低的最佳依據，而在《棒球online》世界裡每個玩家最多只能擁有25名球員，而其中必定會有素質或是能力較低的球員，這些球員往往很少有出場機會而佔住一些位置，但如果要親手刪掉球員畢竟也不忍心，因此在封閉期間開放了球員交易，不過這對一些找不到人交易或是很懶的人，這並不是很實用，因此在這次的調整開放了玩家以後可以將球員賣給NPC棒球探長，NPC會根據玩家球員各項能力換算成積分，藉由積分高低來決定收購價格，當然投手和野手計算方式並不相同，積分越高NPC收購金額當然會越高，不過如果球員能力數值太差NPC可不會隨便就收購，因此玩家至少要讓自己球員有一定水準再去販賣，不然可不會有多少收入。



▲玩家可以找棒球探長去賣掉球員

球季開始前 將檢查薪資上限



而在球員薪資方面，玩家球隊等級達到職業的時候必須開始付球員薪水，而球員薪資在每年1月第1回合依據球員能力值作為調整漲幅，但當玩家球隊被降級時球員能力將有所下降，因此也會產生薪資下跌現象，這樣雖然也以減少薪資的給付，但相對的也會使得球團門票收入減少。而在每年12月最後一回合，玩家必須到棒協NPC（林`r）去繳交球員薪資，繳完之後才能進行到下一個新年度開始，如果玩家資金不足，這時就看玩家有沒死黨好友借錢週轉、或是販賣球員，真的沒辦法時唯一方法只有刪球員，以減少薪資開銷，使剩下資金能給付剩下球員薪水，而在此回合玩家將不能執行任何事情如：移動到其他城市、訓練、比賽。

◀ 當資金不足薪資上限，可是不能開賽的

利用特訓 來提昇球員能力



玩家在遊戲中利用解任務而取得球員創造卡，一開始所創造出來的球員其能力值並不會很高，因此必須像RPG去打怪練功獲得經驗值進而提昇能力，在《棒球online》世界裡每個玩家都是對手，玩家彼此進行比賽之後都可以獲得經驗值，再依照所獲得經驗值去提昇自己球員能力，而這是其中一個方法。另一種方式藉由訓練場來獲得經驗值，遊戲在初期所有訓練場的效果並不明顯，而這次的調整將增加玩家在每次上線之後，可以去每個城市固定NPC（棒球老爹）接受特訓，在這期間內玩家球員獲得經驗值會加成，但在一次特訓之後必須經過一段時間才能再做特訓。

◀去棒球訓練場進行特訓

可以到國外 做移地春訓



而在現實中幾乎所有球隊都會進行所謂的春季訓練，在遊戲中玩家也可以進行春訓，在每年1、2月當玩家球隊等級達到職業級時，並且需要資金充足，因為做海外春訓所花費的錢可不便宜呢！！可以找特定NPC申請進行春訓，春訓的好處是會依照玩家所選擇春訓地區不同，不但會獲得基本6項經驗值也可以增加球員體力和體質，並且還有一定機率可以獲得特殊能力或是新球路。目前已知玩家可以選擇做春訓地方有下列4個：

▶ 進行移地春訓將會大幅提昇球員能力

1. 巴里島：10回合，效果著重精神，球員狀態保持最佳
2. 日　本：10回合，效果著重新球路和新特殊能力取得
3. 美　國：10回合，效果著重在各項技術
4. 大　陸：10回合，效果著重體能

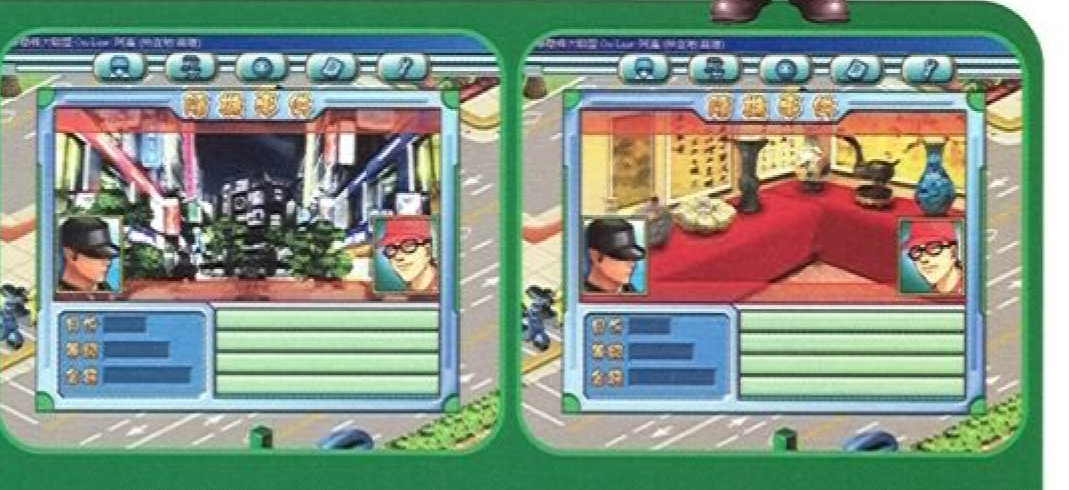


隨機事件 增加遊玩樂趣



▲各式各樣的隨機事件

目前遊戲中都會有許多任務，而在此遊戲中原先就設定許多任務，讓整個遊戲更加豐富，除此之外，在這次的調整更加入所謂隨機事件，這些隨機事件就類似所謂命運與機會，玩家每一個回合就有可能觸發這些事件，此事件都非常簡單不複雜，結果有好有壞，有可能獲得新的球路、特殊能力、特殊訓練事件、甚至有可能在任務中所需要的任務道具隱藏在這些事件中。而觸發這些事件有時會在特定月份、特定回合、甚至特定地區，而玩家一開始在快樂組時所觸發事件並不多，等到玩家等級慢慢提昇時，所能觸發事件機率會提昇，當然所能選擇的事件結果相對就會比較好。而所發生地點也不相同，如公園、海邊、商店街、路口、球場……等都有可能是事件發生背景，因此玩家可以在事件視窗中看到不同時間和地點的背景畫面，增加整個遊戲場景的變化性。



童話-愛麗絲夢遊仙境

預定推出日2003 11月

＊研究製造所：雷爵資訊　＊販賣流通所：雷爵資訊　＊遊戲類型：連線角色扮演　＊科技需求：PII-300、64MB





繼七月的《人魚傳說》清涼上市後，現在《童話》即將在11月下旬推出第二款資料片囉！這次新資料片的主題是大家耳熟能詳的「愛麗絲夢遊仙境」，大家還記得那個想像力超級豐富、跟著遲到兔子一起跌進樹洞、名叫愛麗絲的小女孩嗎？她就是這次童話資料片的主角喔～相信聰明的讀者們一聽就知道，這次的資料片是有個充滿奇幻夢境的主軸吧！現在，就跟著我們一起來看看愛麗絲夢遊仙境的獨家消息吧！

愛麗絲誤闖奇幻仙境

首先，讓我們來一起溫習一下愛麗絲夢遊仙境的故事吧！在一個風和日麗的下午，愛麗絲跟著姊姊來到河邊，正當聽著姊姊讀故事書的昏昏欲睡的同時，愛麗絲看到一隻拿著懷錶的兔子跑步經過她的面前，並且同時緊張地口中碎碎念著：「來不及了……來不及了……！」在好奇心的驅使下，愛麗絲跟蹤兔子來到一棵大樹旁，並隨著兔子縱身跳入大樹的樹洞中，從此揭開了愛麗絲的奇幻仙境之旅。在這個半做夢、半清醒的世界裡，愛麗絲不但身體不斷地放大縮小，還遇到了好多不可思議的朋友，比如：動不動就消失的微笑貓、吐著煙的青蟲、傲慢無禮的巨大花叢、板著一張臉的紅心女王，和她手下的撲克牌士兵們，玩家將可以在《童話》中體驗這個夢幻的仙境，底下再來看看新資料片有什麼新增的部分吧！



玩家將可以從樹洞中進入這奇幻仙境

這就是這次資料片的主角一愛麗絲與遲到兔子

新增愛麗絲夢遊仙境區域

地點	區域說明
進入夢世界的樹洞	從豌豆湖的某個角落可以來到一座廢棄的花園，園子裡有一顆大樹，鑽進樹洞便會進入愛麗絲的奇幻世界中。
有臉的門	位於門之迷宮的第二層，可是卻打不開；玩家必須找到特殊的道具才能進入這扇門，離開門之迷宮。
西迷路森林	離開門之迷宮，就會來到迷路森林，迷路森林分成東西兩側，森林中遍佈彎彎曲曲的羊腸小徑，很容易讓人迷路。
三月兔的家	位於東迷路森林北邊，帽商先生與三月兔正在這裡舉行非生日宴會。
羅比特草原	就是兔子草原的意思，有很多兔子在此出沒喔！此外，遲到兔子的家就住在草原北方的樹林間。
兔子家	遲到兔子的家，位於羅比特草原。
莫名其妙花叢	在羅比特草原南邊的一角，有一個巨石陣所阻擋的入口，玩家必須找到方法，才能鑽進巨石中間的細縫中，來到莫名其妙花叢；這裡的花草都十分巨大，也有花草型的幻獸四處遊走。
南貓咪森林	走出莫名其妙花叢，往南就來到了貓咪森林；貓咪森林是一座陰森恐怖的黑森林，分成南北兩個部分。
玫瑰園	通過貓咪森林，就會來到這一座玫瑰花牆構成的花園迷宮，這裡由許多難纏的撲克牌士兵所把守著。



全新幻獸及主線任務

愛麗絲資料片裡新增的幻獸都是曾經在故事裡出現過的角色，比如說玫瑰花怪、金盞菊怪、玲蘭花怪正是愛麗絲縮小後進入花園裡，看到所有的花都變得很巨大的花朵們，看起來嬌艷欲滴的花朵，現在變成攻擊力強大的幻獸，努力一點，看看能不能抓一隻花怪來當寵物唷！而青蟲、微笑貓、渡渡鳥、撲克牌士兵全都是愛麗絲故事裡的招牌人物，他們會出現在哪裡？攜帶什麼寶物？是會阻撓你還是幫助你完成任務呢？一起進入遊戲去看看吧！

看過了新開放的區域場景跟新幻獸，大家一起來猜猜看這次的主線任務會是什麼呢～？這裡要賣個關子，請大家一起猜猜，會是像上次的《人魚傳說》一樣搞笑任務呢？還是忠於原著的傳統任務呢？或者是你想都想不到的超級顛覆任務呢？請大家跟我們一起期待吧～



新增的怪物一個比一個可愛

新增了武器－拳套、鞭子、算盤

這裡就是傳說中的玫瑰園



愛麗絲夢遊仙境資料片新增了三種新的武器：拳套、鞭子、算盤，「拳套」是讓武鬥家、格鬥家增加攻擊力與命中率，並且還能使用拳術的專用武具。「鞭子」則是幻獸師、魔獸使用來訓練幻獸的工具，但也可當成武器來使用，聽說有些鞭子還能額外增加幻獸的屬性呢！「算盤」原先是商人、大老闆專用的生財工具，但是這玩意在戰鬥中使用，居然是十分可怕的武器，還有可能隨機發生威力加倍的效果。另外，武器外觀不再一成不變，角色所持的武器將會隨著等級而改變造型喔！共有四個階段～第一階段：1~20 級，第二階段：21~40級，第三階段：41~60 級，第四階段：60 級以上。

新增工作技能

因應新武器的產生，工作技能方面新增加拳套武器製作、鞭子武器製作、算盤武器製作三樣全新技能。除此之外，原有的工作技能，每一項都增加新的工作產物，例如：伐木技能新增加了彩虹木、晶石木、天杉三種新產物。之前的產物最高只到 70 級，現在增加到 80 、90 、100 級，讓玩家的工作技能可以大大地增進。



▲ 這裡是三月兔的家

幻獸融合系統

新開放的幻獸融合系統，可以讓玩家把兩隻不同的幻獸加以融合，以產生出新的幻獸，融合後會得到一個等級 1 的幻獸蛋，融合後的幻獸數值及幻獸 HP 則視玩家抓來融合的那兩隻幻獸原本的數值而定。而融合後會產生出什麼幻獸，除了原本的那兩隻之外，也有可能產生出原本的物種新的屬性的幻獸。比如說，現在還沒有闇系的兔子，如果玩家想要一隻闇系兔，就可以拿黑綿羊跟麻薯兔來融合，即有可能獲得遊戲裡還沒有的闇系兔子唷！另外，這次還會開放觀戰系統，可以讓玩家觀賞別的玩家的戰鬥畫面，藉著參觀來學習別的高手的戰鬥技巧，以達到自身武藝更精進的境界。



小心不要在迷路森林中迷了路



武士傳奇 地城首部曲

預定推出日 2003 11月

＊研究製造所：Wizgate　＊販賣流通所：傳奇網路　＊遊戲類型：多人線上角色扮演　＊科技需求：P-300 、128MB



為了讓中等級以上的《武士傳奇》玩家有新的題材可以暢玩，也為了讓德洛斯城城主玩家，有營造屬於自己城堡的感覺（因為城主可以徵收地下城的入場費），所以這次《武士傳奇》開放了亞比斯地下城（Dungeon Abyss）的前20層，希望可以拉住中高等級玩家對遊戲的忠誠度，使這些玩家對遊戲產生更高的黏著性，也使得德洛斯城的內容更加豐富。

地城首部曲 的故事內容

德洛斯城主阿雷迪為了保護德洛斯，開啓了一個非常巨大的防護罩。而為了城內的安寧，在方圓一百里活動的怪也都被打入了亞比斯地下城。這個地牢花費了 2000 人的人力，建造了將近半世紀，凡是被打進地牢的怪，這輩子也休想逃出。德洛斯新城主向英勇的戰士們收取亞比斯的入場費，讓戰士們進入到亞比斯探險，尋找寶物。亞比斯內無任何可通過另一層的入口與樓梯，只能靠大家剷除陰魂不散的鬼怪，得到通往地下城的鑰匙。雖然當時建造亞比斯的人都已死去，但這偉大超過半世紀的巨作，直到現在還被老百姓以及戰士們歌頌者。



這次資料片開放了亞比斯地下城

地城構造 詳細解說

地下城入口

1. 地下城的入口在瀑布附近。
2. 地下城入場費用為城主騎士團收入之一。

地下城構造

1. 地下城基本構造：各 20 層的地下城，可從怪物身上得到鑰匙，利用鑰匙可移動到另一層地下城。
2. 小型地下城：長寬各為 512 m * 512 m的地下城，以棋盤式的排列方式為 20 個，玩家的視角只會看到一間房的構造。
3. 有商店的樓層：每 10 層就有一家商店以及復活石碑，復活石碑不分種族共同使用，商店有賣防具、武器、藥水、雜貨……等

復活地點

1. 玩家會在指定好的復活石碑復活，假使玩家沒有指定復活點，一律在一樓復活。

如何移動？

在地下城可透過 NPC 移動到另外一層，若有需要鑰匙的情況，都可從怪身上獲得。

1. 地下城鑰匙：可移動到下一層。
2. 特殊之鑰：玩家以 10 層為單位移動。
   ex) 10 層鑰匙：只能移動到 10 層。
   20 層鑰匙：可移動到 10 或 20 層。
3. 神秘之鑰：可移動到其他階段的地下城。



特殊地形

1. 進入到特別的區域會受到傷害，如：進入到特定區域畫面會出現霧狀毒氣效果。（日後將陸續增加內容）

地下城中的 PK 系統

1. 套用國戰地區的規則方式 PK 。
   但就算死亡也不會損失任何經驗值與國貢。
2. 軍團式 PK（未明確決定）
   在地下城無法與同屬的軍團 & 騎士團 PK ，但就算死亡也不會損失任何經驗值與國貢。

將限制使用技能

1. 所有瞬間移動技能在地下城都無法使用



地下城中的怪物殺都殺不完的

地下城道具

1 藥水

道具名稱	內容
初級深淵藥水	玩家 HP 20% 恢復
中級深淵藥水	玩家 HP 35% 恢復
高級深淵藥水	玩家 HP 50% 恢復
深淵寶石	任務道具

2 地下城消耗性道具

道具名稱	內容
梅林藥水	法師傷害技能提升 30%
鐵匠鎚	修復道具的耐久力
深淵之心	3600HP 恢復跟 60 秒間 3000HP 恢復
綠色珍珠	30 秒之內 HP 可恢復 750 點
變身卷軸	可變身成怪物
深淵之眼	勘查透明狀態的敵人 30 秒
深淵之翼	提高敏捷性 20%
深淵之眠	將指定的怪物，使沉睡 20 秒
深淵之火	削弱怪的 HP20%



這次的怪物還有採取半透明狀的做法

3 地下城鑰匙

道具名稱	內容
地下城鑰匙	地下城鑰匙
地下 10 層的鑰匙	可移動到地下 10 層的鑰匙
地下 20 層鑰匙	可移動到地下 20 層的鑰匙
深淵鑰匙	可移動到深淵地層的鑰匙
深淵 8 層鑰匙	可移動到深淵 8 層的鑰匙
深淵 16 層鑰匙	可移動到深淵 16 層的鑰匙

4 兌換道具

道具名稱	內容
古金幣	可兌換 1000000 金幣
古銀幣	可兌換 100000 金幣
古銅幣	可兌換 10000 金幣

新增怪物模樣

掘地蟲 Cave leech

掘地蟲在陰冷潮濕的地洞活動，會主動攻擊玩家，身上擁有綠色珍珠

半獸人強盜 Ghost warrior

半透明半獸人戰士，這些半獸人戰士，被冒險家們殺害後，死無葬身之地而陰魂不散，隱約的出現在玩家身邊

炎火骷髏 Burning skeleton

具有火焰效果的炎火骷髏



石巨魔 Flame Rock

具有火焰效果的石巨魔



暗影惡靈 Shadow

半透明狀的骷髏，地下城算是怪物們的地牢，有些怪物也因此在地牢迷路而慘死，靈魂因此就遊走在地下城，呈現半透明的狀態



突變魔蠍 Black widow

生活在地牢金紫色的毒蠍



拉米亞 Wraith

是半人半蛇狀的女性生物



半獸人殺手 Reaper

半獸人種族當中的一個，比起一般的半獸人更具殺傷力。

魔法風雲會：天命戰場



預定推出日2003 11月

＊研究製造所：Secret Level　＊販賣流通所：英寶格　＊遊戲類型：戰略　＊科技需求：未定



大約10年以前，在市面上出現了一種以卡片戰鬥方式的卡片遊戲，玩家依照卡片上不一樣的圖案表示，分別有怪物（creature）、地（land）、法術（socery）等圖案，以這些圖案和說明為基礎來進行一種全新的紙牌遊戲，因為這種紙牌的遊戲變化性和挑戰性相當大，造成全球熱賣，這就是「魔法風雲會」的開始，不僅東西方世界流行這種紙牌，後來還推出了各種語言的版本，稀有卡片的價格也節節升高，也在各地扮了許多場比賽，之後的紙牌遊戲大都是以「魔法風雲會」為基礎來製作。

卡片遊戲為基礎的新戰略遊戲

現在即將推出的這款《魔法風雲會之天命戰場》則和之前幾款曾經推出的遊戲大不相同，原本卡片裡的法術或怪物，在《天命戰場》當中將以全3D的方式出現，雖然遊戲方式有點不相同，但是主要的進行模式、規則等等，其實都是一樣的，當然遊戲也是以對戰為基礎。玩家將扮演一個會魔法的鬥士（duelist），利用召喚出來的怪物與法術來打擊對手，想辦法讓對方的生命值變成0就可以贏得勝利，除了對戰之外，遊戲裡也有故事模式，當玩家在故事模式打倒越多的對手或是越多關卡，就會得到越多的怪物和法術讓玩家使用，而且基本規定也和紙牌遊戲差不多，玩家必須要提昇自己的法力點數才可以進行召喚、施法等指令，



「魔法風雲會」3D立體化了



Magic有5種代表顏色，分別是「白」、「藍」、「黑」、「紅」、「綠」

唯一一點不太相同的是，雖然也有「回合」的系統，因為全部都是「即時制」，所以在遊戲裡玩家是感覺不出來的，其實這些回合就表示對方怪物攻擊玩家的次數（打你一下代表一回合）　。

熟悉魔法風雲會的玩家們在《天命戰場》當中，會看到許多原本是在卡片上的怪物，現在全都3D化在玩家眼前，而且玩家可以選擇五大不一樣的屬性（顏色），這些屬性（顏色）分別有不一樣的代表角色和特性，和現實遊戲的卡片遊戲一樣，每種屬性的牌組法術及怪物都會有不一樣的效果，而且特殊卡片的效果也會在遊戲裡完整呈現，像是在紙牌遊戲時，某些召喚怪物牌會扣除玩家部分生命值。

收集所需要的魔法點數



玩家將化身鬥士與敵人決戰

在紙牌遊戲當中，玩家要召喚怪物或是使用法術等，這些都會耗掉所謂的「魔法點數」（Mana），按照你用掉的Mana越多，可以使用的法術或召喚的怪物就越強大，而這些Mana平常是利用玩家卡片牌組中的地牌加以累積而成的，而在遊戲當中卻有些不同，這些「魔法點數」（Mana）會自動地由對戰場地中冒出，玩家則是要移動鬥士來收集這些Mana，其中Mana有大小不同的差別，將會影響玩家魔法點數的增加值；對戰中召喚怪物或施展法術需要消耗許多的魔法點數，所以玩家要不斷的增加自己魔法點數才比較容易獲勝。當玩家使用完這些魔法點數之後，可以等他慢慢恢復，或是撿取在地上出現或怪物死掉後留下來的殘留的能量作為補充，若怪物是死在對方場地時，也可以偷跑到對方的地盤中去偷撿一些魔法點數！不過要注意的是，在對手的領地裡停留太久是會被扣掉體力點數。



努力召喚怪獸將對方擊倒

消滅對方的召喚怪獸



將在類似排球場的戰場上決鬥

《天命戰場》是以「魔法風雲會」的紙牌玩法為基礎設計；當然在對戰時的攻擊也會遵循這方面的規則及對戰方式！，不懂得「魔法風雲會」的玩家不用擔心，還是可以利用教學模式對《天命戰場》輕鬆上手的，畢竟《天命戰場》已經將規則簡化許多了，紙牌遊戲中的怪物有攻擊力與防禦力二個指數，遊戲中亦然！每一回合（每一次的攻擊行動，在遊戲中是以即時的方式進行玩家是感覺不到回合的進行！）中對手召喚出的怪物，會自動攻擊你的怪物或是玩家本體！所以你要避免本體被直接攻擊的話，就得召喚同等量的怪物作抗衡，但是弱肉強食的道理也要注意，弱小的怪物是無法與強大的怪物作抗衡的，召喚一堆怪物出來反而是在浪費你的Mana及召喚時間！不過「魔法風雲會」好玩的地方還有怪物屬性的相剋之差，如地上的強獸是沒法攻擊在天上的飛龍，就算它在地上蠻橫強大也沒法抵抗從天上施展下來的攻擊力，最後只能乖乖被砍了！所以好玩的遊戲當然就是要看你的反應與機智了，若你還呆呆地站在那被攻擊，那這場戰役最後就是等著俯首稱臣吧！注意，當高等級怪物在消滅完低等級怪物後，會直逼玩家本體，而玩家本身操控的




具飛行異能的生物將不會被不會飛的生物阻擋

鬥士是具有攻擊能力可以作反抗與攻擊（這點就與紙牌遊戲不太一樣，紙牌遊戲中玩家本身是無法反擊怪物，只能乖乖被打），但與怪物正面對打的風險是很高的，不過玩家也可以依照自己既定戰略，省下一些召喚的Mana，使得自己的Mana可以快速累積，進而再去施展高等法術或是召喚更高等級的怪物出來！不過要注意的是，當你的生命值達到0時，遊戲就結束了！

使用多樣化的法術

當然，紙牌遊戲裡多樣化的法術（socery）在《天命戰場》也可以使用，不過這些原本以卡片顯示的法術變成3D方式展現，魄力也不一樣喔！在使用法術時，和之前說過的一樣，你必須要擁有足夠的魔法點數，而法術又分為攻擊怪物型、增加能力型、全體攻擊型（不分敵我）、屬性狀態型（每回合降低對方能力）、和直接攻擊對手型等，攻擊怪物的法術最簡單，通常消耗的魔法點數也最少，除非使用消滅對方全體怪物的法術，否則玩家都會有足夠的點數來使用這些低階法術，全體攻擊的法術消耗的點數頗多，使用時還必須看對時機，全體攻擊法術又分消滅敵我的全體怪物，和攻擊敵我雙方的本體……等，在使用全體攻擊怪物的法術時，如果自己的場地有比對方場地更高等級的怪物也會同時被消滅，這樣反而會讓敵方慶幸，而使用攻擊敵我雙方本體的法術時，玩家的體力若是比對方少，則會先比對方陣亡，所以使用全體法術一定要三思。

增加能力的法術，則是增加每回合怪物的能力，像是移動速度、攻擊力等，這些增加能力的法術又分永久型和回合型，永久型除非等對方用法術破壞掉才會消失，回合型則是在怪物上增加能力幾次之後消失。另外和增加能力的法術不同，屬性狀態法術則是讓對方的怪物每回合降低能力，也是一樣分永久和回合兩種，也是得等對方抵銷這個法術之後才會消失。直接攻擊對手型的法術就不用多說了，但是通常這種法術只能攻擊一次，直接傷害對方本體，讓對方扣掉生命值點數，除非對方有防禦的法術。


這是大家所熟悉的「辛格氏吸血鬼」的3D造型







各式各樣的結界（Enchantment）影響場上戰況

EVER17

預定推出日2003 12月

＊研究製造所：KID　＊遊戲類型：戀愛模擬　＊販賣流通所：光譜資訊　＊科技需求：P-600、128MB



喜愛日本戀愛模擬遊戲的國民們有福了！繼「秋之回憶MO系列」後，國內光譜工坊又即將再推出風靡全日本的KID最新代表作－「EVER17」。Ever17跳脫以往一人視角的設計，讓玩家可以分別扮演兩位主人公來體驗5位女主角的感情世界，在跌宕起伏的劇情催化下，也慢慢揭開了謎團的真相，相信知名編劇－打越鋼太郎繼MO系列之後，又會再度以這一款新作完美表現戀愛的餘韻，還有揭發事實真相所席捲而來的衝擊。

＊遊戲進行改版中，正式推出時畫面為中文

幽閉危險的空間　情誼愛戀的考驗

遊戲舞台『LeMU』是一個漂浮在水深51公尺的近未來海洋主題公園，館內所有設備皆採用了最先進技術，其中最厲害的是控制整個LeMU的電腦－雷米，雷米擁有應變任何問題及事故的緊急控制設計，而且全館皆採用最新的飽和潛水模式構造，理論上是不可能被海水壓迫而導致崩壞。但是在西元2017年5月1日－午後12點51分，樂園內一次不明意外的產生，造成7名男女被困在樂園內，食物、水、空氣都逐漸在消失當中，而且還面臨了新的威脅：棲息於深海的未知病毒。一直承受著強大水壓的樂園牆壁將在119小時內崩壞，隔著厚厚的玻璃，另一頭則是深邃的黑暗，在這密閉的空間還有僅剩的時間下，他們互相幫助，互相鼓勵，當彼此的感情正不斷的投入時，死亡期限也不斷地逼近，究竟這7名男女要如何跨越一次次的危機，用彼此的情誼戰勝死亡的恐懼呢？！還有……這不明的意外究竟是？！



▲遊戲劇情中有點灰暗的橋段。

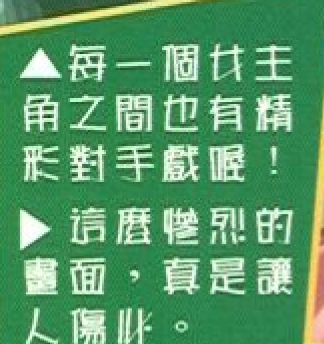
◀未來的遊樂園背景，充滿想像空間。

▶也有一些搞笑的情節出現。

雙角色戀愛體會　充分享受曲折劇情

不同以往的戀愛模擬遊戲，本遊戲的主人公有2個男性角色，一個是大學生倉成武，另外一個則是失憶的少年，2位角色性格完全不同，在遊戲進行時，玩家可以選擇其中一個主人公作為遊戲視角，若是選擇了倉成武進行遊戲，那麼失憶的少年就會在故事當中成為配角，然後根據不同的主人公，能攻略的劇情也有所不同，為了破解所有的謎團，玩家將透過這兩個角色去看清整個遊戲的劇本全貌，而且劇本中還穿插了許多領域的觀點、知識跟說法，從神話、故事、哲學、資訊、生物甚至是物理都有……這樣的劇本會讓玩家在一團迷霧中抽絲剝繭，慢慢逼近故事的核心，雖然在其中4位女主角的劇情裡可以得到一些解答，但是遊戲過程中卻會出現更多的謎團，當玩家正在為接下來的真相作推理時，直到最後，每一個劇本所留下的伏筆都將在最後一位女主角身上一一解開，此時就會發現之前的推理將全部被推翻。當所有的謎底如怒濤般席捲而來時，劇情的進展速度也大幅增加，最後的結局收尾更是有如當頭棒喝，讓玩家豁然開朗意會過來時，每每絕對會舉起大拇指稱讚，再一次佩服編劇深入淺出的手法。

▲得罪人被痛扁了，真慘！



▲每一個女主角之間也有精彩對手戲喔！

▶這麼慘烈的畫面，真是讓人傷心。

集畫家、編劇和聲優之大成



遊戲幕後製作群中，最具代表性的莫過於編劇－打越鋼太郎，自從他成功的詮釋KID「秋之回憶MO系列」，讓亞洲地區的許多玩家為之動容後，頭號戀愛編劇家的頭銜就非他莫屬了，而這一款EVER17更是他今年的最新代表作，劇本由一開始的清新活潑轉向了淡淡的憂愁，讓人不禁跌入他所構築的感情世界。聽覺方面，配樂的憂傷氣氛成功打造了故事的淒美，而且多位知名的聲優，更將各個主角的喜怒哀樂用聲音表現的淋漓盡致，盯的冷豔、空的親切、優的開朗、沙羅的稚氣以及八神的電波，每一位聲優都成功詮釋了不同的角色個性。這些聲優分別是淺川悠＜天使禁獵區、遙遠時空、黎維島英雄傳＞、笠原弘子＜魔法騎士　超時空要塞　II吸血姬美＞…等，還有曾經為SEGA PS2的太空戰士XI演唱片頭曲《Over the FANTASY》的植田佳奈，當然…男性角色方面也不差，也請來了保志總一朗＜最遊記、龍機傳承、遙遠時空＞。而且在龍川悠小姐細膩的畫風下，不管是線條還是色彩都修飾得很好，所以這一款集以上之大成的戀愛新作，想必可以為玩家帶來不同的視覺聽覺感受。

EVER17／女主角大露出

18歲　田中　優美清春香菜

積極、樂觀、社交能力強、有些地方很固執、但是本性單純親切。LeMU的工作人員，優美清春香菜這個名字是他父親取的，理由是“田中”這個姓太氾濫，所以至少取個獨特的名字加以區別，大多數的朋友都叫她“優”或者是“小優”。「我叫……優。I am You！」每次在自我介紹時，都是這麼介紹自己的。



17歲　小町　月海

攻擊性強、憂鬱、沈默寡言、不相信別人、喜歡單獨行動，不喜歡多說話，謎一般的少女。她為何會來LeMU、她到底在想些什麼……一切都是謎。可以看穿其他人心靈的冷澈雙瞳，卻顯露著拒絕他人的意味，已經被凍結的心扉，並不是那麼容易就被打開。但是，從一些細小的縫隙中似乎能感覺得到那股灼熱的憤怒，還有令人不寒而慄的狂潮。



16歲　松永　沙羅

陰鬱、出言不遜，雖然外表看起來似乎很好強，但其實是個很寂寞的人，現在為了修學旅行而來到LeMU。是在鳩鳴館高校上學的優的學妹，優很寵愛沙羅，沙羅也一直很仰慕小優學姊。



24歲　茜崎　空

穩重、冷靜、優雅、沈著、心胸寬廣，是個溫柔的女性，是LeMU的專屬解說人員。非常理性而且冷靜，並不會被感情左右而行動，記憶力好，遇到事情會回想起所有發生過的現象，在進行分析後決定做出最合理的行動。



14歲　八神　可兒

天真浪漫、純真無暇、喜歡發呆、有點脫線的小孩，不管什麼時候都很有精神。毫無意義的將一個小勺子弄彎，是她覺得唯一值得自豪的地方，正因為她如此天真，大家才會那麼的喜歡她。毫無憎恨、喜歡撒嬌的少女，可兒最大的優點大概也就是這個地方了。



星空之門 Stargate Online

預定推出日 2003 12月

*研究製造所：天朝數碼　*遊戲類型：多人線上角色扮演　*販賣流通所：遊戲新幹線　*科技需求：PII 400、64MB



繼上一期小藍帶我們看了星空之門的基本介紹之後，相信國民們對這一款風格清新的線上遊戲，一定很有興趣吧！在瞭解整個遊戲的基本架構之後，這一次我們就來看看星空之門中，很有趣的「戰鬥精靈」以及極具聲光效果的「戰鬥技能」是怎麼樣的設計吧！

捕捉戰鬥精靈　助你一臂之力

在「星空」的世界裡，玩家除了可以單打獨鬥、與網友團練、解任務外，還可以捕捉敵人成為自己的戰鬥精靈喔！如此一來，在戰鬥時牠就可以助你一臂之力，幫你抵擋敵人的猛烈攻擊喔！這麼好用的戰鬥精靈要如何取得呢？當玩家就職成為「精靈使」之後，將可以使用「精靈捕捉器」去捕捉屬於你的戰鬥精靈。商店裡可選購不同的捕捉器，當你選好適當的捕捉器後，便可向想捕捉的戰鬥精靈使用捕捉器捕捉牠們。可是大家在選購捕捉器時需要注意，捕捉精靈必須在精靈受傷，使牠能力下降時才會增加捕捉機會，可是捕捉器是有一定攻擊力的，若選用太強的捕捉器，精靈便會死亡的喔！當成功捕捉戰鬥精靈後，戰鬥精靈會化為一張精靈卡，只需打開精靈卡便能看到有關牠的資料。

各種戰鬥精靈的基本造型





▲打開精靈卡可看到各種精靈資料喔！



◀捕捉戰鬥精靈的畫面。

使用獨特技能　增強精靈戰鬥力

身為精靈使除了能使用專用的精靈捕捉器外，只要他學習了「技靈術」， 便可使用召喚「戰鬥精靈」的技能，使他能和不同的戰鬥精靈組合下發揮最佳的戰鬥效果。除此之外，精靈使專有的技能「治靈術」，能夠使戰鬥精靈在死亡後休養的時間會大幅減少，「召靈術」則可加快重新召回戰鬥精靈的時間，使精靈使能最有效率地運用戰鬥精靈。更強的是，精靈使能運用「訓練術」加強戰鬥精靈所得的經驗值，再使用「吸靈術」分享戰鬥精靈所得經驗值，使戰鬥精靈不但助你加快戰鬥，還大大增加你所得到的經驗值。



戰鬥精靈使用裝備或道具升級

任意交易買賣　培養最佳戰友



▲召喚戰鬥時也要考慮屬性喔！



▶這麼漂亮的坐騎不知道從哪裡買的？

如果職業不是精靈使的玩家也別沮喪，因為其它職業可以透過交易買進戰鬥精靈，隨後除了可以替牠改個合心意的名字外，還可以召喚牠為你作戰，在戰鬥中共同吸取經驗並升級，增強彼此的能力一起成長。戰鬥精靈除了能在戰鬥中成長外，還可以透過餵飼回復物品使牠加快成長，除此之外你還可以替牠裝上不同的裝備增加其戰鬥力，使牠發揮非一般的能力。不過每一隻戰鬥精靈都有他們不同的技能，所以玩家就要自己思考判斷，當面對不同的敵人時，應該使用哪一種戰鬥精靈，不然使用錯誤可是會事倍功半的！

階段性任務設計 打怪不厭煩

《星空之門》的世界觀是由神話時代開始。遊戲中的任務不僅多樣化，而且還有階段性之分。像是第一階段，為了考驗玩家是否能成為皇國軍戰士，你必須獨力面對一百隻冰柏古獸；第二階段，國王最疼愛的公主在數年前離奇失蹤，玩家必須找到公主的下落；第三階段，重建星空之門，得到星之徽章和永久出入星之門的通行証……等。在遊戲中玩家可以隨心所欲的做自己想做的事情，今天想打怪就號召大家一起團練，想解任務就和大夥一塊冒險……。這個融合了西方中世紀和未來科技的《星空之門》，其不受拘束的遊戲方式，將帶給玩家不一樣的遊戲世界！





超炫麗 戰鬥技能 全展現

在「星空之門」中，將人類、米古族、機動靈三大種族區分成數十種職業，而每一種職業又各自擁有其特殊技能和武器，除了有衆多令玩家難以抉擇的職業之外，還可以滿足喜愛求新求變的玩家，讓玩家體驗到遊戲中新奇刺激的樂趣！以下我們就來看看遊戲中一些戰鬥技能的介紹吧！



紅刃

學習等級 10 ｜ 目標 對敵 ｜ 技能消費 40MP

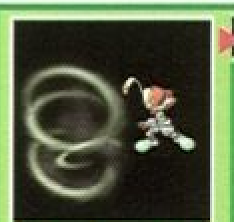
這是火劍使的初級武術，紅刃的力量源自火之依加魯力量。使用這個武術時，火劍使的周圍會變得熱騰騰，要是再看下去的話，相信紅刃的力量會把你變成一隻燒豬的。



黑石破劍

學習等級 20 ｜ 目標 對敵 ｜ 技能消費 60MP

聽說這是利用黑曜石那迷幻的力量而研究出來的一種武術，當利用黑石破劍時，敵人的手腳會突然麻痺起來，就連武器都拿不牢，有了這個武術，就可以使防禦變得更有效果。



風刃

學習等級 10 ｜ 目標 對敵 ｜ 技能消費 40MP

這是風劍使的拿手好戲，他們把風之依加魯力量集中到手上，形成一個小型的龍捲風，再把它套在武器上。雖說是小型的龍捲風，可是被它打中一樣會頭暈目眩。



鐵彈擊

學習等級 20 ｜ 目標 對敵 ｜ 技能消費 60MP

這個銃術很簡單，把有毒的物質放到一粒鐵彈內，再向敵人發射，當子彈到達敵人面前時，就會因為感應到有熱量而隨又爆炸，敵人要是吸到有毒物，就會慢慢的掙扎，繼而死亡……要是不想有此下場，就不要連自己都吸到毒氣。





白色光彈

學習等級 10 ｜ 目標 對敵 ｜ 技能消費 40MP

白色光彈是一種精靈使和道具使的基本攻擊技能，將大氣中的依加魯力量集中後，然後放出向敵人做成衝擊。





暗之力

學習等級 15 ｜ 目標 自身 ｜ 技能消費 100MP，小紅晶石

這是一種加強自己魔法攻擊力的魔法。施剩者只要利用小紅晶石的力量，令自己的頭腦變得更清醒，使用魔法時就會事倍功半。要是被加持有暗之力的機動靈用魔法打中的話，那就真的太可憐了。



光之盾

學習等級 15 ｜ 目標 自身 ｜ 技能消費 100MP，小黃晶石

閃閃發光，美麗至極的光之盾，是人族魔法使的魔法。這個魔法利用小黃晶石內的力量，而造出一片透明，卻又閃爍的薄膜，這片薄膜會幫助主人抵受魔法的攻擊，是不可多得的幫手。



魔風咒

學習等級 20 ｜ 目標 對敵 ｜ 技能消費 60MP

利用魔力，創造出一股帶有奇異氣息的強風。這股魔風會自動追擊敵人，並纏上敵人的手腳，令敵人的活動變得極為困難，此時看一下敵人的表情的話，心裡一定會非常快活吧。

成吉思汗



預定推出日2003 12月

＊研究製造所：天泉科技　＊販賣流通所：天泉科技　＊遊戲類型：戰略　＊科技需求：P-833、128MB



大漠英雄「成吉思汗」的一生，可說是震古鑠今。他所建立的大蒙古帝國橫跨歐亞非三州，其功業可說在人類歷史上無人能出其右。現在國民們有機會透過遊戲瞭解這個蒙古強人的一生經歷了！即將發行的最新遊戲「成吉思汗」，以戰棋回合制的方式，將讓玩家完整的體會到成吉思汗豐功偉業的一生！對這位大漠英雄好奇的國民們，千萬不要錯過喔！

戰棋式戰鬥　成吉思汗一生完整詮釋

在「成吉思汗」遊戲中，玩家將扮演成吉思汗的蒙古軍一方，從小部落的首領開始，一步步地招攬武將糾結出眾英才，為己效命，在擴張領土的同時，還要防範同盟的背叛與反噬。遊戲以關卡制構成，第一關戰鬥是從鐵木真前往奪回新婚妻子孛兒帖開始的，接續下來一共三十場戰鬥，一直到成吉思汗反攻西夏為止。

戰鬥採用戰棋回合制方式（SLG），分為我方回合和敵方回合，在我方完成所有的部署和動作之後，這才換成對方行動。這種類似光榮的三國英傑傳的回合式戰棋優點是玩家可以冷靜的完成個別的兵種單位的行動，在軍力部署和戰術運用時可以有機會獲得最大的有利值。以下我們就來看看遊戲的幾個重要部分。



▲兵種單位的移動距離完全會顯現出來。



▲兩軍對陣氣勢磅礡的戰場畫面。

過關條件

每一關都有不同的過關勝利條件和失敗條件，除了敵方全滅的勝利條件和我方全滅的失敗條件之外，還有的是要隨著戰況發展，將大軍殺出重重包圍，到達某些撤退點，已達成該關過關條件；或是將敵方某個將領的旗下兵員全部殲滅，以避免敵眾我寡兒招致我方全滅的噩運等等這樣的過關條件。因此，可說是過關條件極富變化。



▲每一關卡都有其過關條件。

軍帳紮營畫面

在進入每一場戰役之前，主角成吉斯汗以及他的部屬將領都會在軍帳中，針對各種戰況進行討論與對話，玩家可以藉此了解劇情的發展，攸關戰役的前因後果，以及敵我之間的劍拔弩張的態勢。在每場戰役中會獲得許多戰利品，玩家可以到收藏戰利品的營帳中找勤務兵，取得這些戰利品，這些戰利品的功能在”道具”一項中有較詳細介紹。此外，這裡是遊戲唯一能夠儲存進度的地方，因此，可說是個重要的戰前準備之處，玩家可要好好利用哦！



▲關卡之間會有劇情發生！



▲軍營是遊戲中很重要的地方。

多樣化兵種 戰場勝負瞬息萬變

「成吉思汗」這個戰棋式遊戲在兵種的設計方面更是其一大特色。除了步兵、武士、騎兵等一般戰棋遊戲常見兵種外，由於成吉斯汗在征服版圖遍及歐亞大陸，因此，玩家還可以遭遇到包括有薩蠻巫師、刺客、十字軍(歐洲)、象兵(歐洲)、火槍兵(歐洲)，修道士(歐洲)等有趣的新兵種。每個兵種是以人數作為生命值的，因此，在戰場上落敗的武將，在下一關仍有可能再進入戰場的，只是玩家要注意，千萬別讓登場將領在中途將兵源折損完，而失去在這一關中繼續獲取經驗的機會，畢竟經驗值不好賺！另外，在遊戲的設計中挨打也可以獲得經驗值的，因此，要小心注意將領的戰術，把危急的將領退到一旁，等待快升級時出去臨門一擊，升級後兵源便會再補充回來了，這可是個好用的祕招哦！



▲ 使出絕招突擊，一舉打敗敵人！

▲ 運用各種法術可輕易克敵致勝。

●遊戲中的主要兵種表

兵種	主要攻擊方式	法術能力	升級兵種
十字軍	近程攻擊	突擊\落石\火攻\威嚇\連擊	
火槍兵	遠程攻擊	落石\火攻\威嚇\轟天炮	
刺客	近程攻擊	落石\火攻\落雷	神行者
神行者	近程攻擊	謠言\偷襲	
弩弓	遠程攻擊	左右開弓\散射\火箭	強弩弓
強弩弓	遠程攻擊	箭雨\連射	
修道士	遠程攻擊	落石\火攻\妖術\威嚇\龍捲風\雷鳴\沙塵暴	
軍師	遠程攻擊	落石\治療\火攻\落雷\援兵	相國
相國	遠程攻擊	謠言\龍捲風\沙塵暴	
長弓	遠程攻擊	左右開弓\散射\火箭	神射手
神射手	遠程攻擊	箭雨\連射	
長槍兵	近程攻擊	落石\火攻\落雷	金槍兵
金槍兵	金槍兵	勾馬槍	
騎士	近程攻擊	突擊\落石\火攻\威嚇\連擊	
駱駝兵	近程攻擊	落石\火攻\威嚇\連擊	
輕弓騎兵	遠程攻擊	左右開弓\散射火箭\箭雨	輕弓鐵騎
輕弓鐵騎	遠程攻擊	騎射	
蒙古騎兵	近程攻擊	落石\火攻\落雷\援兵	蒙古鐵騎
蒙古鐵騎	近程攻擊	突擊\妖術	
象兵	近程攻擊	落石\火攻\威嚇\連擊	
突擊騎兵	近程攻擊	落石\火攻\落雷	突擊鐵騎
突擊鐵騎	近程攻擊	突擊\連擊	
炮兵	遠程攻擊	落石\火攻\威嚇\轟天炮	
武士	近程攻擊	突擊\落石\火攻\威嚇\連擊	
步兵	近程攻擊	落石\火攻\落雷	勇士
勇士	近程攻擊	連擊	
薩蠻巫師	遠程攻擊	落石\火攻\落雷\雷鳴	薩蠻國師
薩蠻國師	遠程攻擊	謠言\偷襲\龍捲風\妖術	



▲ 善用兵種特性才能發揮最大戰力！



清楚的戰場介面 完全展現戰場刺激感

在遊戲中一進入戰場，左上角呈現的是氣候和目前的回合數，氣候是會影響法術的施行的，例如下雨的時候，施展火係法術的效果可會大打折扣哦，不好好運用氣候因素的話，不僅白白浪費了寶貴的法力點數，還讓敵方趁機重擊，真是得不償失啊！右下角則是戰場小地圖，紅色的小點代表的是我方兵力單位，藍色小點則是敵方的單位。玩家可以對陣勢一目了然。戰鬥中，玩家如果把滑鼠移動到某一武將身上，在畫面左下角就會出現個小方框，來顯示當前武將的一些基本的屬性。玩家就可以及時的瞭解到武將此時的狀態，從而做出相對應的判斷選擇。



▲ 武將的各種資料非常完整。

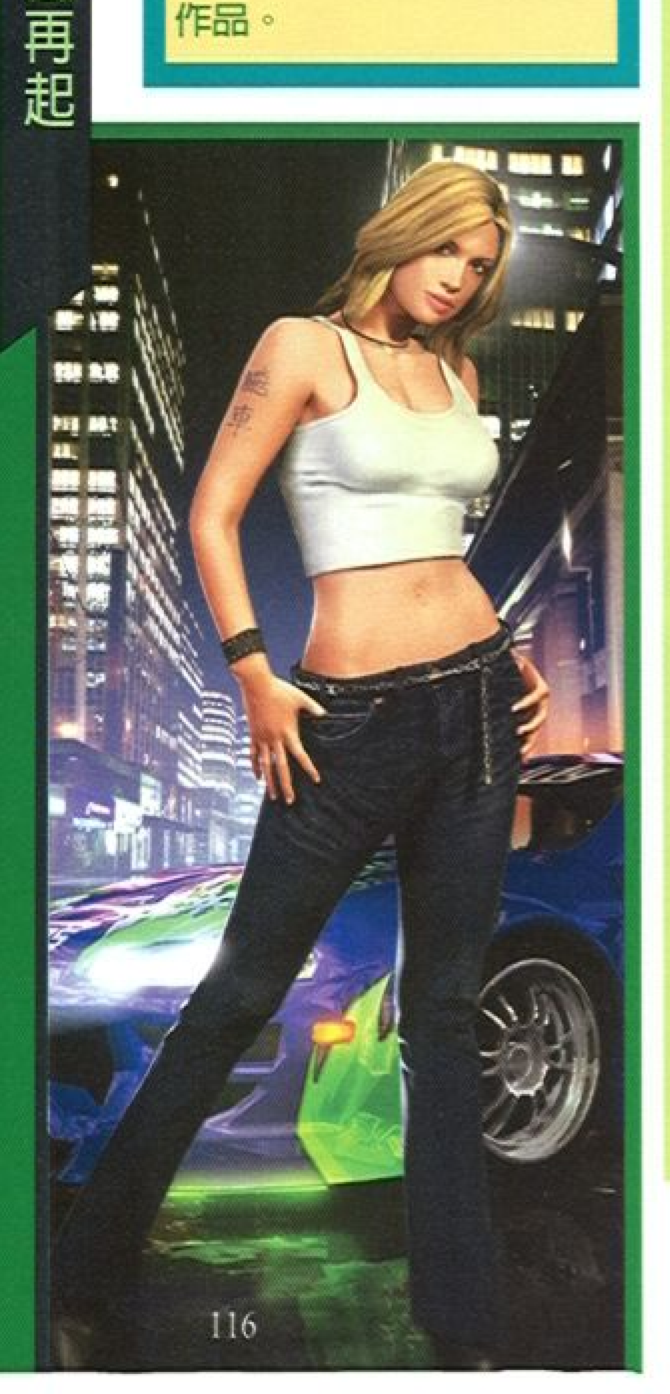
極速快感：飆風再起 NEED FOR SPEED UNDERGROUND

預定推出日 2003 11月


*研究製造所：Electronic Arts　*販賣流通所：美商藝電　*遊戲類型：賽車競速　*科技需求：未定



以現在的技術而論，玩家要的不再是一個單純競賽遊戲，而是一個包括衆多駕駛元素的結晶，所以遊戲必須有獨到之處。所以在EA裡的那群頂尖設計師拒絕再虛擲光陰，他們迫不急待地要推出《極速快感：飆風再起》(Need for Speed：Underground)，証明他們是賽車遊戲市場上的贏家。從遊戲名稱可得知，它是一套讓玩家享受風馳電掣般賽車樂趣遊戲，它同時也是知名賽車遊戲《極速快感》的最新作品。



受到「玩命關頭」電影的影響

據了解，受賣座電影「玩命關頭」(The Fast and the Furious) 的啓發，開發團隊決定將遊戲的焦點擺在街頭賽車，將讓你體驗前所未有的速度感。在遊戲中，玩家將可從二十家知名大廠包括Mitsubishi、Toyota、Subaru、WRX、the Skyline GT-R、Ford Focus、the Honda RSX、Nissan、Mitsubishi Eclipse、Volkswagen、Dodge 等的汽車中選擇所要駕駛的車輛，幾乎全球數得出名號的品牌都囊括在其中，幾乎所有的車子都可以自由依玩家喜好加以設定，另外，你也可從最出色的製造商中選擇數百種後備零件，來完全客製化你的賽車，也可以依你的個性改變賽車的外貌，甚至可以改變它的性能，以符合你的駕駛風格。玩家必須在各種比賽中奮力駕駛，設法贏得升級的零件，包括重量減輕套件(weight reduction kits)、加速器、懸吊系統、輪胎、方向盤等，將賽車性能推進至極致，讓你疾駛過的柏油路面隨著胎痕起火燃燒吧！





遊戲大部份發生在燈火璀璨的都市。

三種模式考驗玩家車技

在遊戲一開始時，玩家可以創造一個具有個人特色的「駕駛紀錄檔案」(driving profile)。一旦你把車輛設定調整至你喜愛的模樣之後，你可以選擇以下的某一個賽車模式進行挑戰：地下賽車(Underground)、極速競駛(quick race)和分割畫面(split-screen)等三個模式。從遊戲的原名來看就可以猜到，遊戲的核心將是地下賽車，它基本上主要是單人玩家生涯模式(single-player career mode)。你在這個模式中會是新手上路，而且是在地下賽車場上接受挑戰，你的任務是透過各種不同的競賽，諸如：巡迴賽(circuit)、跑道淘汰賽(lap knockout)、衝刺賽(sprint drag)、和不同的錦標賽(tournament races)等，來證明你的駕駛技術。所有的競賽都為玩家設定了不同的挑戰。幾乎在各種類型競賽中，玩家都必須依賴速度：當然啦，也必須找到最快抵達終點線或檢查哨(checkpoint)的捷徑。至於希望能儘快上路參與競賽的玩家，則可以使用極速競駛模式。這項特殊的模式允許玩家直接參加巡迴賽、跑道淘汰賽、衝刺賽等賽車模式，在你展開極速競駛模式的任何競賽前，你都可以自由設定許多遊戲參數，包括交通密度、圈數(laps)、以及人工智慧等級(AI level)等：在這些模式之後，你也可以選擇自由競賽(free run)模式。在該模式中，你將可以享受極速行駛於市區的樂趣，因為沒有比賽的累贅，所以玩家可以利用此模式好好欣賞街景。



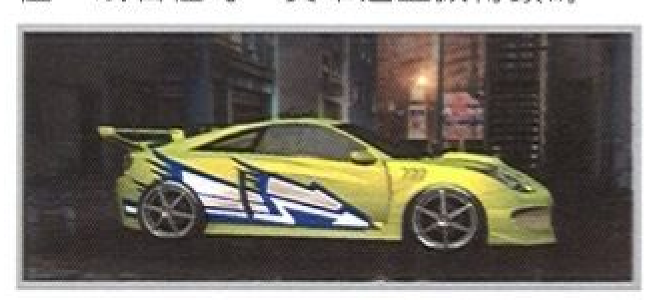


參加地下賽車的競賽來獲得資金。

獲得風格點數來賺得資金

雖然《極速快感：飆風再起》裡的控制模式和玩家所見傳統的或平常的賽車遊戲有些不同，但開發團隊在遊戲中加入了一個簡單易懂的教學，好讓新手或高手都能儘管熟悉遊戲。在《飆風再起》中，你會得到所有控制車輛的知識，就像你駕駛一輛尋常的車輛一般，你得踩油門和剎車板，但也學習換檔、緊急剎車器等。當菜鳥駕駛在高速下轉彎時，設計師也增加了其它特色來協助他。在遊戲過程中賺取現金是你的當務之急。隨著你在地下賽車模式爭霸戰中過關斬將，遊戲就會陸續出現新的車道和賽車。

遊戲因諸如取得風格點數（style points）而變得更精彩。在每次完成賽事後，你的全方位駕駛技術會受風格點數所評鑑。所以，假如你想要贏得這些點數，你上路時必須盡其所能地在滑行、換檔時間和轉彎時，展現良好的控制技巧。這些點數也可以透過其它方法增加，例如成功地使用捷徑，或者在每一賽車道上拔得頭籌。







展現高超技術來獲得風格點數。

利用資金任意改裝車輛



另外，玩家也可以改變愛車的外裝，並為它增加各種不同的附件，以改進其流體力學，這是一種常見全面提升車子性能的方式。你在遊戲中有權為愛車做每一件事，例如給它上漆、增加超酷的擾流器、改變車尾燈和大燈、增加車子的馬力或者改進加速性能等。此外，玩家還可為車子做美學調整，讓它看起來更賞心悅目，常見的做法包括你可以在引擎蓋、左右車門、擋風玻璃、和後窗等部位印下廠牌名……等。

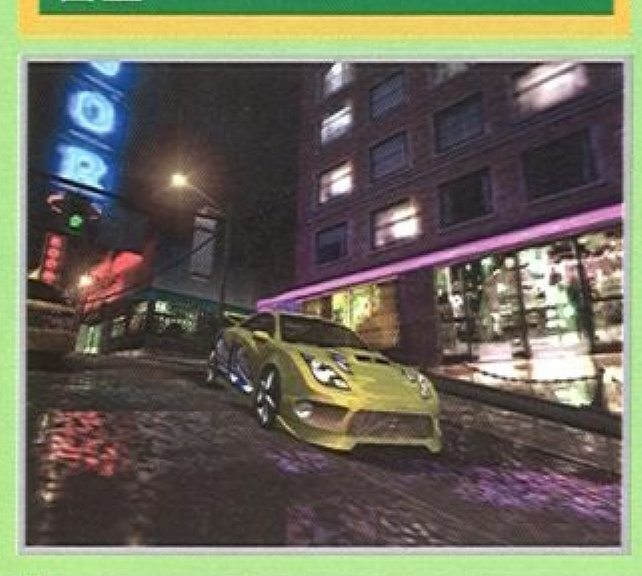
◀玩家可以自由改裝車輛。



令人滿意的畫面品質



設計師在光影表現下了一番苦工。



透過遊戲畫面，你應該可以發覺到《飆風再起》的圖形是經過一翻徹底地翻修。由於遊戲的場景以都會區為主，你可以在遊戲中馳騁的大都市包括洛杉磯、紐約、底特律，從目前公佈的畫面來猜可能還有東京。在璀璨燈火的助威下，倒也幫了不少忙，因為遊戲特別在光影上做了很大的改進，讓遊戲畫面更具說服力。另外一項值得大書特書的是遊戲超炫的動畫攝影角度，它是一種慢動作的視角，通常在嚴重撞擊時會觸發（triggered）。但即使所有的賽事都發生在夜晚，開發團隊還是儘可能地讓它們在不同的場景下進行。從我們目前所看見的，遊戲環境感覺很棒，而且在細微的地方從未重覆，或者畫面草草了事。賽車的模型似乎也有炫麗的反射和充裕的貼圖模組。總而言之，我們可以說它是《極速快感》系列遊戲中視覺最棒的遊戲。至於多人連線模式，遊戲裡將有一個分割畫面模式讓喜歡測試駕駛技能的玩家和同好一較高下。另外，開發團隊亦為PC和PS2的使用者多加了一個特色－線上多人連線模式（online multiplayer mode），讓玩家有機會和全球各角落的同好競技，以全世界最頂尖的汽車在街頭橫衝直撞，獲取生命中最緊張、最令人沈溺的駕駛經驗。

魔戒之戰—中土世界爭霸

預定推出日2003 12月

＊研究製造所：Liquid Entertainment　＊遊戲類型：即時策略　＊販賣流通所：卉谷公司　＊科技需求：PIII-800、256MB



由於魔戒電影的大受歡迎，在市面上也出現了許多的相關遊戲產品，並且一直受到玩家的喜愛。在這些魔戒相關遊戲中，在近期將要推出的《魔戒之戰　一　中土世界爭霸》，算是目前第一款即時戰略類型的魔戒遊戲。此遊戲是由業界頗負盛名的大師級人物Edward　Del Castillo負責製作。遊戲中融合了魔戒遊戲系列之大全，內容遍及中土史上的著名經典戰役，喜愛魔戒的玩家們千萬不要錯過喔！

魔戒冒險傳奇故事 遊戲中真實重現

在大家熟悉的魔戒遠征隊冒險故事裡，人人口耳相傳的名人亞拉剛是那個時代最偉大的遊俠；目光銳利的勒苟拉斯是西爾凡精靈；還有葛羅因之子金靂，有著一顆堅強且真誠的心。有誰不想舉劍與剛鐸的波羅莫比肩佇立、或是景仰地看著灰袍甘道夫勃然大怒斥罵並對抗索倫的僕人那付正義凜然的景象呢。至於哈比人，勇哉梅里、皮聘；身材結實的山姆．詹吉是中土最棒且最忠誠的朋友；還有持戒者本人，佛羅多．巴金斯，他所肩負的重任，比一般人對一枚普通金戒所能想到的還要更重上千萬倍。在《魔戒之戰　一　中土世界爭霸》中當玩家奮力阻擋揚言要襲擊中土的邪惡大軍時，他們都將與你並肩作戰。



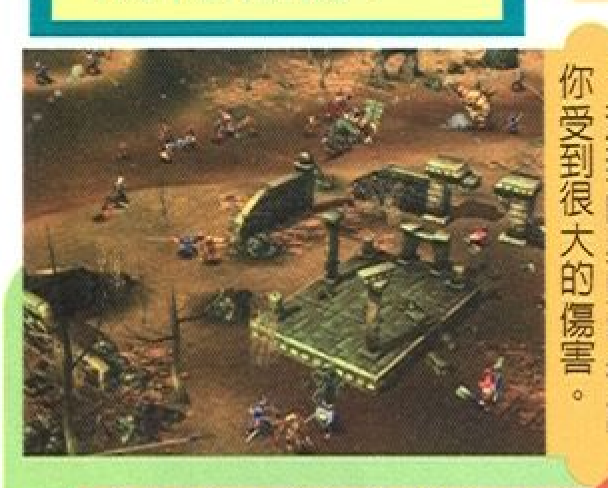
▲英勇的甘道夫發射出強光迷炫敵人！

巧妙扮演反派 體驗邪惡力量的展現



▲善良的巨人醫療我們的英雄。

在遊戲中特別的是玩家也可以扮演受到邪惡力量召喚的反派角色，與侍奉黑暗魔君的人或獸為伍，並且可召喚巴拉多的葛力斯那克或溜進闇影中與莎勒蜜同行，莎勒蜜是傳奇的哈拉德林女獵師，在殘忍的哈拉德林人之中以無聲但致命的短劍聞名。或許玩家打的主意是，讓受制於魔戒而飽受痛苦折磨的咕魯屈服在你的意志之下。一度曾是力量強大的安格馬巫師王的邪惡戒靈之王，你能召喚他前來，在敵人的心中烙下真實的恐懼嗎？亦或是你有更高的眼界，能在你的大軍中任用以鑄戒者及追求自身最佳利益聞名的艾辛格主人薩魯曼呢？



▲激烈的射擊戰役讓你受到很大的傷害。



▲獸群參與激戰的壯大場面。

中土傳奇戰場 親身作戰刺激無限

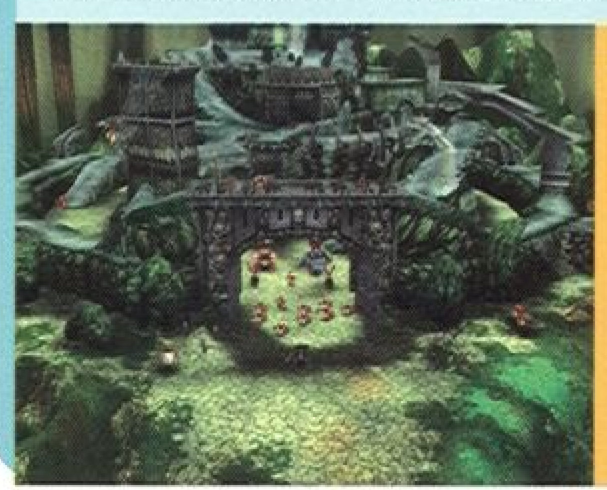
在《魔戒之戰　一　中土世界爭霸》裡，玩家將有機會再度經歷中土那些知名或不知名的偉大戰鬥。聖盔谷、奧斯吉力亞利、西力斯昂哥、洛汗平原——在那傳奇人物和傳說之鄉，無論以正義或邪惡之名，偉大的功業都將再一次完成。你能指揮正義陣營的大軍並召集魔戒遠征隊改變歷史進程，你也能為邪惡陣營運用你的力量並召來黑暗大軍佔領大地讓索倫獲得他所渴望的勝利。兵戒相接的鏗鏘聲和作戰號角聲是否喚醒了玩家心中的慾望？代表正義或邪惡的一方選擇權在你，準備迎接這場聖戰吧！



▲敵我雙方決戰廢墟迷宮。

資源與建築是你能否戰勝的關鍵

在魔戒之戰中有兩種資源：食物和礦砂。玩家必須命令你的工人去收集這些資源，如此一來玩家才能使用它們去生產單位和建築。玩家必須了解的是礦砂是製造武器、護具和其他建築不可或缺的東西。若想收集礦砂，請選擇一個工人並右擊礦坑。該工人單位就會走到礦坑開始採礦。指定愈多工人單位去採礦，就能更快收集到礦砂。在玩家使用礦砂之前，工人們必須先把礦砂卸存在某處。自由民族的工人是在要塞裡存放礦砂，而魔多大軍則是放在地精小屋中。另外，玩家必在井上建造一座磨坊或屠宰場，如此一來玩家的工人才能收集食物。若想建造磨坊或屠宰場，請選好某一工人單位，然後在選擇面板區中左擊磨坊或屠宰場的圖像，再右擊水井。接著工人便會開始興建。一旦興建完成，點選某一工人並右擊磨坊或屠宰場，就能命他開始收集食物，並把收集來的食物存放在自由民族的要塞中或索倫軍隊的地精小屋中。



▲敵人兵臨城下了，努力奮戰吧！

玩家若想建造一棟建築，首先你必須選取一名工人單位。在選擇面板區會出現一些圖像，顯示你能建造哪些建築物。玩家只要左擊您想蓋的建築物之圖像。然後將滑鼠游標移到想蓋的地點，在地圖上要蓋建築物的地點按下滑鼠右鍵，工人就會開始興建。



▲戰亂平息後、森林綻現生機。

多種連線對戰方式滿足你的魔戒對戰慾望

在魔戒之戰中，除了劇情式的單人遊戲外，想當然的遊戲中也會提供多人對戰的即時戰略模式。玩家能在網際網路上透過Game Spy或特定的IP位址來進行區域網路的連線遊戲。遊戲中提供的連線對戰方式有許多，玩家可以自由選擇任一種方式來與你的朋友進行一場魔戒大比拼。

夷平戰

不論敵軍還剩下多少單位，摧毀敵營的所有建築是首要的條件。獲勝條件：你必須摧毀敵人的所有建築，包括塔和軍哨。

生存戰

比你的對手活的更久。如果你的所有建築都已被摧毀，但地圖上卻仍有單位殘活，這時螢幕上將會出現一個可視的倒數計時器。你必須在計時器歸零之前為善良(正義)陣營建造出一個要塞，或是為邪惡陣營建造出一個地精小屋，否則你的所有單位都會被暴露出來。如果你在單位位置已經曝光後開始建立一個新的基地，那麼你的單位將會重新回到戰雲之下(亦即遊戲會回到正常進行模式)。此模式的勝利條是所有敵軍單位和建築都必須被摧毀。

資源戰

每名玩家一開都有一定數量的資源，並且無法再收集新的資源。此模式的勝利條件是所有敵軍單位和建築都必須被摧毀。

控制戰

在此限時遊戲中，玩家必須競相控制能量之地。每控制一個能量之地，玩家就能獲得分數。此模式的勝利條件是在限時遊戲結束時，玩家們將根據他們所獲得的總分來排名。如果你所有的單位和建築都被殲滅了，那麼你的分數就會變成0分。如果你是唯一存活的玩家，則不管時間還剩多少，你都是勝利者。如果任何一位玩家已取得所有可得分數的51%，那麼該名玩家亦會立刻自動被裁定為勝利者。



▲敵人兵強馬壯攻陷城堡。

投石器爭奪戰

古代投石器就配置在地圖上的某處，玩家們必須競相找出它來，然後彼此爭奪它的控制權。投石器本身的作用有如能量之地。唯有獨佔投石器的玩家才能操控這古代武器。控制投石器那名玩家的所有單位在投石器範圍內都必須被消滅，其他人才能去使用投石器。此模式勝利條件是所有敵軍單位和建築都必須被摧毀。



激戰之下盾牌冒出陣陣火花。

世界街頭賽車2

Project Gotham Racing2

預定推出日2003 11月

＊研究製造所：Microsoft　＊販賣流通所：台灣微軟　＊遊戲類型：競速　＊科技需求：Xbox



小尼雖然平常較少接觸TV GAME，不過經由上次獲邀參觀Xbox發表會後，就對此平台上的一款「世界街頭賽車」留下深刻印象。駕駛名貴跑車到全世界知名城市競速賽車並觀賞各地知名景色，奔馳在各城市的快感，著實讓小尼著迷不已。日前又接到台灣微軟即將發行「世界街頭賽車2」的消息，小尼當下就決定與國民們分享一下這個很棒的遊戲，與大家共同享受一下奔馳的快感！

全新的完美設計　中文化的輕鬆享受

Ready？3.2.1.GO…起跑燈亮起，一路把汽車油門踩到底，馬路上揚起一片塵土，各式的跑車呼嘯而過，汽車音響播放出來的熱門音樂，夾帶著震耳欲聾的引擎聲，無怪乎競速類遊戲一直以來都是受到玩家們非常喜愛的，尤其是賽車類型遊戲。台灣微軟 Xbox 遊戲平台繼上一次推出的 Project Gotham Racing《世界街頭賽車》，為遊戲玩家們與賽車迷帶來一致地共鳴與大呼過癮之時，緊接著上陣的 Project Gotham Racing 2《世界街頭賽車 2》保證一定更能夠刺激你的腎上腺素！



實現在德國紐布倫Nurburgring賽車場開法拉利的夢想。

這次的《世界街頭賽車 2》當中，除了在整個遊戲畫面、街道、車種以及在遊戲當中特殊的積分模式（Kudos）都有全新的演譯之外，最令小尼感到振奮的莫過於《世界街頭賽車 2》竟然是中文的耶！為了讓所有喜好競速類遊戲的玩家們都可以再這款遊戲中任意奔馳，已經將整個遊戲全面中文化囉！玩家們再也不用為了玩遊戲而研究老半天，操作起來可就更加的得心應手啦！



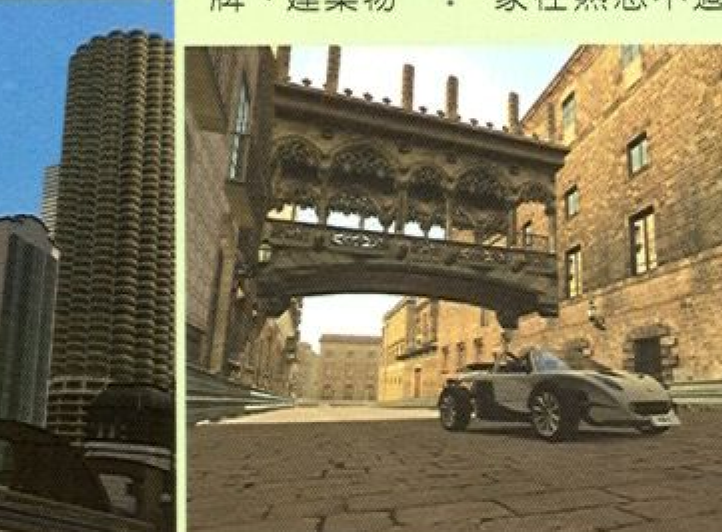
名車，名建築，真是壯觀！



世界各地的真實遊歷　東方之珠也躍上遊戲畫面

初次見到《世界街頭賽車》的時候，就對其中栩栩如生的遊戲畫面發出驚歎聲，一直到現在的《世界街頭賽車 2》仍然沒叫人失望，除了維持原本一貫國際性的主題，以擷取了每個城市真實的照片作為開發這一款遊戲時的場景依據之外，其中極度真實與細緻的街頭景象如店面、招牌、建築物等，皆帶領玩家們有如親臨般的任意在這些世界知名的城市中遨遊，給玩家們一種前所未有無法想像的極緻美感。其中包括芝加哥（Chicago）、愛丁堡（Edinburgh）、佛羅倫斯（Florence）、以及莫斯科（Moscow）等全新的場景。

小尼還發現這次《世界街頭賽車 2》還加入了一個大家在熟悉不過的城市，那就是人稱東方之珠的「香港」喔！玩家一定會覺得這個街景非常的眼熟，因為電影中常出現呢！同樣也是香港著名的賽車點喔！說不定有機會到這些國家的時候，會突然覺得自己好像早就來過了！畫面上的處理也更加的精緻化，所以呢！玩家們應該已經開始摩拳擦掌，準備盡情奔馳在這些世界知名的街頭中享受追求速度快感吧！



芝加哥街頭狂飆，真是太刺激了！



到巴塞隆納展開懷舊之旅。

多達100種以上選擇　親身體驗駕馭著名跑車

然而在《世界街頭賽車 2》中，玩家們的焦點當然還是在這些各式的車種，這次總共有由各大車廠贊助認證 14 種不同等級的車款，超過 100 輛車，全部蓄勢待發。不管你想開拉風的跑車、經典的房車、小型跑車、運動型的休旅車還是頂級的終極跑車，都任玩家們做選擇，遊戲中更史無前例的新增加了一款由法拉利（Ferrari）車廠生產的 ENZO 跑車，玩家們可以駕駛有著「紅鬃烈馬」標誌的拉風跑車，想像著自己是世界級賽車手 Schumacher 或是 Rubens Barrichello 過一下乾癮也是不錯的咧。



駕著我的紅鬃小馬，快衝。



遊戲中的名車展示間，想蒐集就看你的駕車本事囉！

新一代特殊積分模式　挑戰自己最高極限



原本在《世界街頭賽車》中特殊的積分模式（Kudos）在延續到《世界街頭賽車 2》後，也做出全新的回饋系統，玩家能夠透過在斜坡強力的飛車、用二輪 360 度過彎、停留在起跑線上啟動引擎或是想辦法讓車子的損害程度降到最低，這樣一來獲得 Kudos 積分就會越高。但是在《世界街頭賽車 2》中的 Kudos 積分系統已經告別以往單站獲勝的模式！Kudos 不但可以提升自己的等級，還可以贏得代幣，你可以利用代幣解開車輛或是先放著下次在使用。並且加入了各種不同的世界大賽 Kudos 模式，不僅能讓玩家們來挑戰並且獲得 Kudos 積分，還能向前晉升自己的排名和解開新的車輛、城市以及賽道。

哇乎~跟世界知名賽車手一起飆車！

循序漸進培養駕車技巧　朝世界第一車手邁進



看我來個完美的甩尾！

看我狂飆的勁道絕對嚇死你啦！



Kudos 是一個認可技術的測量系統，玩家們可以透過遊戲中這個特有的系統來測試自己駕駛的技巧、才能以及膽量來獲得更好的成績。如果對自己的駕車還不怎麼有信心的話，沒關係！咱們也可以先練練功，就到「自我超越」或是「限時障礙賽」的模式中，好好的磨練一番吧！玩家們要注意喔，「自我超越」單純的只是「拼速度」，建議可以使用「美國跑車」，因為他們可是以馬力著稱的呢！雖然無法因此獲得 Kudos，不過還是可以解開車子的；「限時障礙賽」已經將車輛及賽道都幫你設定好了，玩家必須通過層層的挑戰提升 Kudos，還能透過 Xbox Live 下載「幽靈車」，若是名次位於排行榜的前十名。玩家的幽靈車將會被上傳喔！相信在經過這樣一番琢磨之後，等到正式上場的時候，想必玩家們一定是勢如破竹，進而藉著這樣的積分模式測試自己的開車技巧，只要你的「軋車」的技術越利害，贏得越多的 Kudos 積分就能解開更多的車輛、外觀、賽道，在多人遊戲的時候，就可以有更多的選擇囉！

富甲天下4 The Millionaire of 3 Kingdoms IV

預定推出日 2004 1月

＊研究製造所：光譜資訊　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：益智策略　＊科技需求：P-300、128MB



最受和民們喜愛的三國爆笑益智遊戲富甲天下系列，在最近終於發出要發行第四代的消息了！即將推出新一代的「富甲天下」，這次的內容有些什麼新花樣？三國英雄們又會有什麼樣無厘頭的演出方式？本月小尼先曝光一些基本特色，日後還會有密集的追蹤報導喔！

◎增加豐富城池功能　成也建設敗也建設

大富翁遊戲最重要的元素可說就是佔地為王，收取保護費了。在「富甲天下３」中，玩家只要能好好地經營城池，則敵人經過城池必須付出的過路費自然會水漲船高。而在四代中，除了設施的種類大幅增加外，功能性將比數量更加重要了。每座城池都能興建一至三棟設施，這些設施由城外就能清楚的觀察到，不僅如此，這些設施的影響範圍也常常是大於城池的範圍，所以興建何種設施，將設施設在何處，才能讓我軍獲得最大的好處，對敵軍造成最大的傷害，這一切都考驗著玩家的智慧。妥善規劃每座城池的設施，才能邁向富國強兵之路。



◎巧思設計的多樣關卡　考驗玩家策略能力

在前代中，每個主公都必需完成五個關卡才能統一天下；這次為了讓玩家能一次玩個過癮，每個主公都設計了十二個與眾不同的關卡，以及三個隱藏關卡，來考驗玩家的智慧。不管是扮演曹操、孫權或劉備，每個主公都必須帶領各自的武將，採取各自的策略，完成所有的挑戰。每個主公的關卡都充滿著小組成員的精心巧思，例如有些關卡中，僅能派遣文官出戰，考驗玩家的應變功力；有些關卡必經要道上蓋滿敵人的箭塔，是要快步通過，還是打下箭塔我軍的傷亡才能最低呢？有些關卡中，東奔西走總是逃不出敵人的勢力範圍，只有花錢開通新路才能逃出生天。每一個關卡都有其特殊的戰略意義，上一關無往不利的策略，在這一關可能就行不通了。這些關卡不僅代表著遊戲的豐富性，也產生了不同的遊戲樂趣。

◎新增連線新功能　親朋好友對戰更便利

儘管電腦的思考再縝密玩家總還是覺得不夠聰明，這時候和其他玩家對戰就成為最佳的對手選擇了。雖然以往富甲系列也容許多人遊戲，但是大家一起擠在一部電腦前，自己的行軍佈陣總是被其他人看得一清二楚，如此一來自然少了許多對戰的樂趣。而在「富甲天下４」中，遊戲提供的連線對戰功能讓玩家對戰的樂趣不再打折扣。透過網路連線，大家在自己的電腦前運籌帷幄，不但不再有電腦不夠聰明的遺憾，玩家彼此間還可以合縱連橫，真實體驗三國間彼此爾虞我詐的詭譎氣氛。






帝國爭霸 風雲再起

預定推出日 2003 12月

＊研究製造所：冠捷資訊　＊遊戲類型：即時戰略+模擬戰爭　＊販賣流通所：京群超媒體　＊科技需求：P-133、32MB

綿延四千年的中國戰爭史

在《帝國霸業-風雲再起》這款遊戲中，玩家將扮演歷史上最有名的四位霸主，分別是開國始祖「黃帝」、獨裁皇帝「秦始皇」、一代梟雄「曹操」、大漠英雄「成吉思汗」，他們生於不同的年代，卻都是活在國土分裂、群雄爭霸的朝代中，他們憑藉著智慧與毅力，終於創造出偉大的功業。遊戲劇本除了這四位霸主的征戰錄外，還有歷史著名的戰役或事件，讓玩家對歷史有更多的體驗，看少康如何中興夏室、看越王句踐臥薪嚐膽收復失土、看楚霸王項羽和漢王劉邦如何相爭天下、看臭頭和尚朱元璋掃蕩元軍登上帝位。整個遊戲從頭到尾，橫跨了中國四千年的歷史！除了史實人物戰役，亦可由35位角色中自立霸主，更有五種難易度選擇，三種劇本模式，近三十場戰役。從蠻荒到盛世，中原到大亞洲，綿延穿越高原、沙漠、草原、森林、雪地、海洋……烽火連天，待玩家來平息這一場亂世。



親身體會各朝的歷史戰爭吧！

化身為古代帝皇為征服全國而努力。



在中國的歷史中，分裂與戰爭似乎是永遠不變的的宿命。想要跨時代體驗一下各時代不同的分裂戰爭嗎？在這款遊戲中，玩家將有機會扮演歷史上最有名的四位霸主，分別是黃帝、秦始皇、曹操、成吉思汗，在幫助他們完成統一大業之際，玩家也將體會到各朝之間的歷史，體會一場跨時空的歷史之旅喔！

策略與戰爭緊密結合　完全創新即時玩法

《帝國霸業-風雲再起》這款遊戲最大的特色就是結合「即時策略」和「即時戰爭」，玩家必須建設、生產、並參加戰鬥。遊戲中的每位霸主，需要處理國政、經營謀略及領兵出征，角逐這場群雄爭霸的皇帝寶座。遊戲一開始，玩者必須在人力物資缺乏的蠻荒世界，展開一連串的建設與經營工作，擁有的戰力頂多是石斧兵。天災四起，盜賊橫行，想維持部落的營運已經不容易了，偏偏其他部族的野蠻人，在此刻對你發動攻擊……。城池的發展可就自己的想法，創造出不同特質的城市，可以是軍權為主，可以是富國為先，也可以是產能為輔。伴隨著國威的日漸強盛，可經營的版圖也隨之擴大。



城池的建設也是很重要的。



大批軍馬對陣，考驗你的戰爭技巧。

民之所欲常在我心　不可忽視的城池建設

在一場維繫存亡的競賽中，玩家必須建造堅固的城池，讓城內的百姓能安全的在這裡生存，並滿足他們的慾望。像穀倉或寺廟能帶給人安定，私塾或書院能帶給他們求知的滿足，客棧、酒樓會是他們最喜歡的消遣場所，總共有二十多種建築物。偶而舉行個廟會活動來犒賞人民，他們對玩家將更加的忠誠。為什麼要對百姓這樣呵護呢？想一想，耕田養馬、砍材挖礦誰為玩家辛苦，建設城池、打造武器誰來流汗，披掛上戰場誰為玩家流血捨命，只有人民對玩家的擁戴與奉獻，霸業才得以伸張，所以千萬不要輕忽人民的需要喔！

如何發展民生建設是遊戲中的重點之一。

RPG 遊戲製作大師2

預定推出日 2003 

＊研究製造所：enterbrain　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：策略　＊科技需求：P-200、32MB



要完成一款偉大的RPG除了人物設定、劇情規劃、道具技能設定、地圖規劃、與音樂音效的搭配之外，對一般玩家來說想必最頭痛的就是程式設計的部份了，現在《RPG遊戲製作大師２》可以幫你輕鬆搞定這些煩人的技術性問題，讓你專注於故事情節、事件、人物等創意的發揮、遊戲製作不再是夢想，只要有心，人人都可以獨立完成一部自已心目中的百分百RPG！更重要的是，經由光譜資訊的積極改版，本遊戲推出時可是完成中文化的喔！



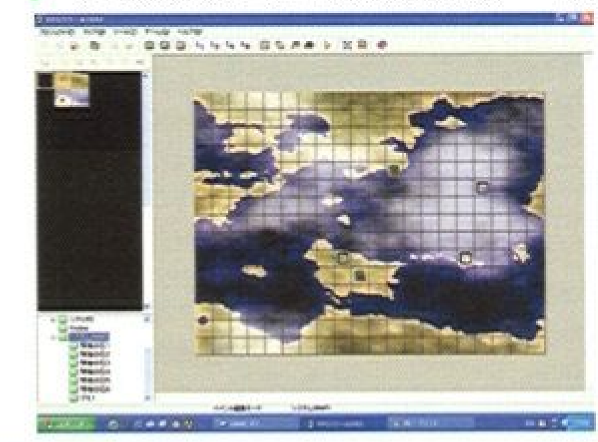
經典遊戲製作工具　超強續作

日本知名遊戲工具軟體公司「(enterbrain(eb)」自從2000年推出《RPG遊戲製作大師２》，便受到海內外熱愛遊戲與創作的玩家廣大的迴響，不但定期舉辦盛大的優良作品徵選比賽，幫助玩家實現親自製作夢想中RPG的夢想，多年來使用這套工具軟體製作遊戲的設計者們更凝聚了不可思議的向心力，形成勢力龐大的R界族群！2003年，enterbrain打破前作格局，推出超強續作《RPG遊戲製作大師２》製作出功能更強大、畫面更精緻的夢幻RPG；在續作中，除了怪獸種類擴增至150種以上，更新增了在遊戲中提供收集怪獸圖鑑的功能，還有數款地窖迷宮自動生成系統及三種戰鬥畫面模式，同時表現力與畫面也大幅地提昇，在R界再掀一陣自製與分享遊戲的旋風！



操作簡單遊戲製作　不再是夢想

靠著滑鼠在介面上簡單的點選動作，這款強大的工具將會在背景自動幫你完成繁複的程式寫作，你唯一需要做的就是事先從事遊戲舞台與背景的規劃，以及遊戲風格及角色的設定，工具裡的每一張設定介面也都提供了細膩的選項與個性化的調整功能！舉例來說，在工具中的人物設定介面中，你將可以針對遊戲裡每一位角色，包括主人翁、伙伴、敵人等，設定生命值、魔力、屬性(有地火風雷等各種生剋屬性)、職業、技能、特殊技能習得條件、大絕招、必殺率、狀態(毒、眠、麻痺、沉默等)、升級能力值成長曲線等，而角色的髮型、臉部五官、膚色、服裝、裝備、飾品等外觀樣貌也任你挑選搭配，有了這些鉅細靡遺的設定，要塑造出擁有鮮明個人風格的故事主人翁將易如反掌！



引進　即時戰鬥　系統結合屬性概念

一款RPG當然免不了戰鬥與升級，《RPG遊戲製作大師２》針對戰鬥部份提供了完整且全面化的設定細項，包括戰鬥動畫、敵人出現機率與種類、戰鬥畫面特效(包括特效動畫、特效音與戰鬥場面音樂)與戰鬥地形的設定(還可設定地形坡度曲線喔)等，用一隻滑鼠拖曳、勾取與點選就可以輕輕鬆鬆製造出一幕幕驚心動魄的戰鬥場面！本代中還新增了五行生剋觀念，例如將火系法術設定為對火系怪物無效，甚至還反而能幫牠補血！更不可思議的是，武器複合功能的新增，使得要創造出一把一邊攻擊敵人一邊幫持有者補血的寶劍、或是傷害力驚人卻會隨機扣減持有者生命值的神弓將不再是神話！此外，本代的人物將不再僅限於可愛的卡通造型，而能夠以真人比例完美呈現出故事主人翁的獨特風格。武器配件可隨劇情走向與變化進行升級與變換，還可限定某些裝備及武器只能給特定角色使用；高階法術或特殊技能將可藉由事件的觸發而習得…。



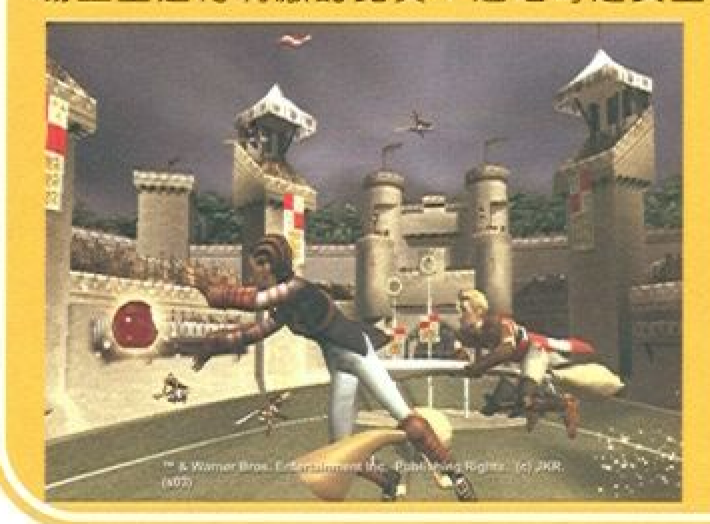
哈利波特 魁地奇世界盃

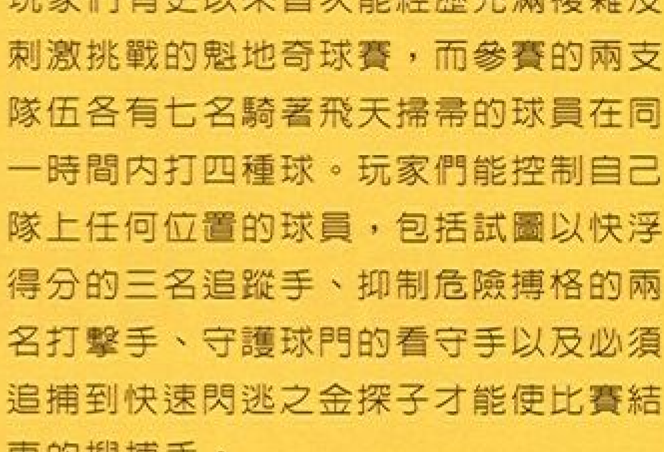
預定推出日 2003 

＊研究製造所：藝電英國工作室　＊販賣流通所：美商藝電　＊遊戲類型：體育動作　＊科技需求：P-800、128MB

●體會飛向萬里長空的刺激「魁地奇」

這是能完全體驗「魁地奇」比賽的第一個也是唯一一個方法。在遊戲中玩家將騎上飛天掃帚直上雲霄，在魁地奇球場上空進行刺激的比賽！魁地奇是女巫及巫師們最喜愛的運動，而本遊戲則是第一個能讓玩家們全然沈浸於魁地奇之魔法速度、力量及競賽中的遊戲！這是玩家們有史以來首次能經歷充滿複雜及刺激挑戰的魁地奇球賽，而參賽的兩支隊伍各有七名騎著飛天掃帚的球員在同一時間內打四種球。玩家們能控制自己隊上任何位置的球員，包括試圖以快浮得分的三名追蹤手、抑制危險搏格的兩名打擊手、守護球門的看守手以及必須追捕到快速閃逃之金探子才能使比賽結束的搜捕手。







風靡全世界的魔法小說「哈利波特」，隨著電影的拍攝更使得哈利波特旋風吹向全世界。而在小說中所虛擬的魔法運動比賽「魁地奇」，似乎也變成人人熟悉的運動一樣受到大家的喜愛。雖然國民們並沒有辦法坐著掃把真正的比一場「魁地奇」，不過現在透過《哈利波特：魁地奇世界盃》這款遊戲，大家也能體會一下什麼是真正的「魁地奇」比賽喔！

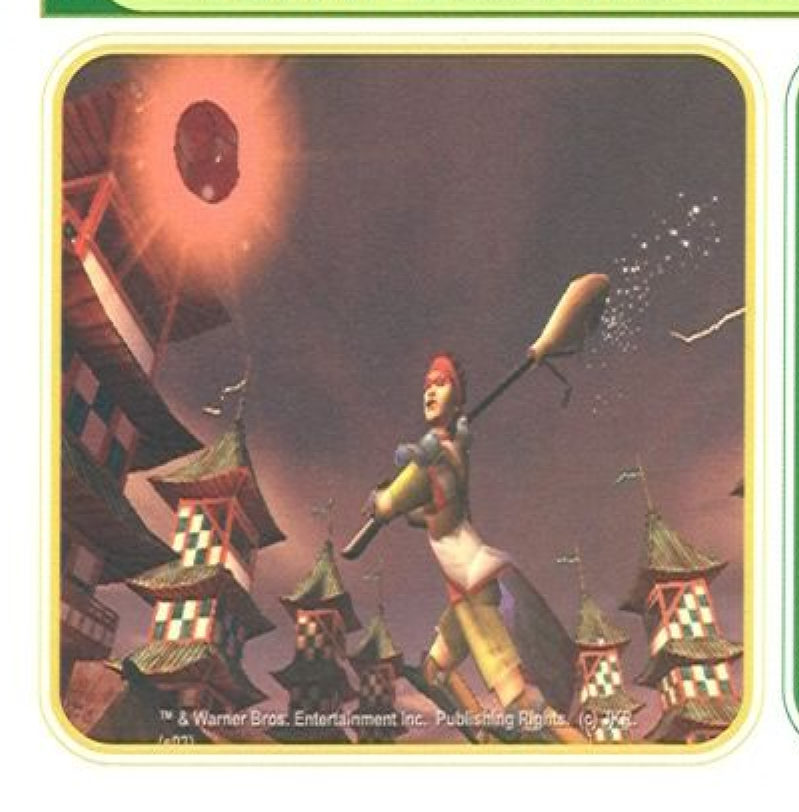
●巧妙扮演哈利波特中的角色

在遊戲中玩家能在四個霍格華茲學院隊中選擇任何一個來玩，並扮演書中的許多角色，像是哈利波特（擔任葛來分多隊的搜捕手）、史萊哲林的狡詐學生跩哥·馬份以及保加利亞球隊的國際級魁地奇球星維克多·喀浪。玩家們能在五個最初的挑戰及霍格華機學院盃競賽中學到魁地奇的基本規則。一旦完成此部分，玩家們就能從一堆國際級隊伍（包括美國隊、保加利亞隊、打擊力強勁的北歐隊、英國隊、日本隊、德國隊、法國隊和澳洲隊）之中擇一進入國際性的世界盃聯賽。每個國家代表隊都會有自己的魁地奇制服及一個獨特的球場，特別是在兩名玩家於首次出現的哈利波特多玩者競賽中互相對抗時，還會有不同的長處能增添打球策略及球員的後備潛力。





●完成高空技巧性動作　充分運用策略贏得比賽



在遊戲中玩家能玩魁地奇球隊裡所有球員的位置，並執行所有的高空飛行動作：這其中包括控制追捕手攻入10分的球門，控制打擊手抑制兩個危險的搏格，控制看守手防禦三個球門環，以及控制搜捕手抓住金探子結束球賽並獲150分積分。遊戲中的魁地奇世界盃聯賽，將依一個獨特的晉級系統（ladder system）進行，玩家們必須以一個可變動的總分來打敗排名比自己高的隊伍，並得在追捕金探子時做出戰略性的選擇。在累積到足以晉級的分數之前逮到金探子的話，雖可贏得比賽，但卻會錯失晉級的機會。因此遊戲中除了動作技巧之外，要挑戰成功並且贏得比賽收集魁地奇卡片，有智慧性的特殊策略也是不可缺少的喔！



創世之光－伊凡那




預定推出日 已上市

＊研究製造所：樂陞科技　＊遊戲類型：網頁式RPG+SLG　＊販賣流通所：樂陞科技　＊科技需求：Celeron II 366、64MB



《創世之光－伊凡那》又有功能要新增了，這一次新增的功能是圖像的上傳部份，這一點將是玩家最喜愛的一個部份，玩家可以將自己最富個人化的頭像上傳至遊戲裡面，並且在同時瀏覽其他的玩家的同時，也可以清楚的看到其他玩家的個人圖像喔，當然玩家一定對於這一個功能極有興趣，就讓我們來看看這一個有趣功能的介紹：

線上遊戲新突破，首創自拍頭像上傳

相信玩家們一定都知道近來流行的自拍風，所以在這次的新增功能裏面，我們也因應廣大熱情的《創世之光－伊凡那》玩家相對的增加了自拍頭像上傳的新功能，當然頭像上傳顧名思義就是玩家可以將自己的照片圖檔上傳至遊戲之中，一般線上遊戲都有提供數種不同的人物造型供玩家選擇，而這一次的圖像上傳強調的就是玩家可以在遊戲介面裏面直接上傳自己喜愛的人物圖像，這下玩家們絕對可以成為最有個人風格的伊凡那勇者喔！而這一次的新功能不只可以讓您展現您充滿創意的個人圖像，您還有機會看到其他玩家的真面目哦，廢話不多說，趕快上傳自己最有特色的大頭照吧！！

最搞怪的爆笑自拍等你來啦

頭像上傳功能即將開放，這麼好玩的功能當然要給他來個活動啦，即日起至11月30日我們就給他舉辦「懶人搞笑大會」，這一次我們將選出最富創意的參賽玩家，光是第一名就可以擁有高達500的虛擬D幣，這樣的好機會，可要各位充滿創意的搞怪高手一起來參與啦，不要在看啦，現在趕快到官方網站上瞧瞧，當然啦，除了這次的活動，我們也要教導玩家如何進行在遊戲中的圖像上傳部份，大家一起來好好瞧瞧這一個好玩的新功能吧。

自拍圖像上傳撇步教學

上傳撇步 1

請先準備一張140 x 140像素的頭像圖片，玩家可以利用繪圖軟體如：小畫家或photoshop處理或加工一下，然後存起來，存檔的格式請選擇.JPG或.GIF的才能正常顯示出來哦，特別需要注意的一件事，就是檔案的大小請不要超過100K，以免上傳失敗喔。



上傳撇步 2

玩家進入遊戲中並回到一開始的家裏面，在家中可以看到新的指令就是它了，給他按下去，準備上傳自己的圖片囉！



上傳撇步 3

玩家可以看到如圖的上傳圖片畫面，在下方可以輸入要上傳的圖片，點選右邊的"瀏覽"指令，開始選擇自己剛才製作的圖片。



上傳撇步 4

選擇你要上傳的圖片所在的路徑，再次提醒玩家！圖片不要超過100K，規格保持在1:1的比例，否則上傳後會被縮放成奇怪的圖形，這樣就不美了喔！



上傳撇步 5

在上方可以預覽自己要上傳的圖片，如果不滿意可以重新修改過後再上傳，上傳的圖像在左下的圖像區會以圓形的方式來呈現，在其他地方則是以方形的方式來呈現。



上傳撇步 6

OK！YA~~大功告成了，看到上傳完成的指令就表示你已經完成了上傳的工作了，同時在左下角也可以看到更新後的圖像了！



焰影神兵 第4話 幻獸魔塔

預定推出日 2003 12月

＊研究製造所：電遊社　＊販賣流通所：樂陞科技　＊遊戲類型：ARPG　＊科技需求：PentiumⅡ 450MHz、128MB RAM

一連4話完全呈現 連續劇式的高潮

劇情式的導向為這遊戲最不同的地方，單方面看這樣一款遊戲，其中的奇特之處，就像您看著一部短篇連續劇一樣，《焰影神兵》在故事上總共分成4個章節，每一個章節各自是主角在征戰的一段故事，遊戲的基本架構是在奇幻的渾沌年代，4個故事的舞台是在這一個世界中一一發生，主角們經過這4個階段的歷練，從最初始的第一話任務打倒赤色大陸上的魔物之王「赤色惡魔」開始，之後因為任務需要，在第二話的故事中途在前往目的地的途中，主角們歷經了相當難纏的遠古守護者「上古巨龍」，而靠著智慧與實力擊敗這個敵人，而正當主角們以為可以消滅魔物的同時，轉而進入接下來的第三話「主教奇謀」，劇情在這一個地方急起直追，原本以為可以將潰不成軍的魔物們一掃而盡，了解事實之後才發現這一切都是邪惡主教賈格爾的陰謀，雖然面對企圖將世界完全魔化的主教，憑著對世界的重要使命感，主角們終舊獲得勝利！



◀因為安特村受到海佩里翁魔力的影響，村民變成了魔物



《焰影神兵》(Shadow Flare) 這一款4個章節組成的角色扮演遊戲目前已經即將邁入最終章，完全強調動作的角色扮演遊戲的特點，相當不同於其他遊戲，玩家在遊戲中扮演一個存在於正義、邪惡、極度混亂世界中的賣命傭兵，遊戲背景是因為過度發展的文明，導致人類與變種魔物之間發生的爭戰，而在邪惡與正義相互衝突之下，主角必須重新建立世界的平衡點，也因為在這樣的一個使命之下，主角們一路與邪惡的魔物們征戰著……

最終的決戰之地 幻獸魔塔

而在眾人歡欣鼓舞的情緒之下，卻發現邪惡根據地「海佩里翁」的魔化勢力已經幾乎要深入所有的城鎮，受到海佩里翁影響的緣故，導致許多村莊的村民也都變成了魔物，而在人性未被邪惡魔性佔領之前，主角必須盡快解放這些受控制的人類，由於已經被魔性初始化，主角們已經無法與村民做出交談，失去可與村民交談的機會，任務也變得格外困難……，終於主角們千辛萬苦的找到可循的線索，發覺最終的邪惡根源竟然是遠在西方的魔塔，第四話「幻獸魔塔」將是主角們最終的戰場，這是唯一終結邪惡勢力的最後一個關卡，主角們是不是能夠在人類未被完全魔化之前破壞魔塔，將會是玩家們最後必須參與的戰鬥！



▲幻獸魔塔的惡靈有各式各樣的屬性，攻擊方式也不同，千萬不可輕敵。

利用網路下載來 取得遊戲

《焰影神兵》是一款可以同時支援4個玩家同時連線的區域型網路遊戲，玩家在遊戲登入前可以選擇單機或者是網路模式，45度視角呈現的即時戰鬥方式可以讓玩家一目了然場景畫面，即時攻擊敵人的方式、簡化的操作介面、精緻的圖形視窗選項表示，都可以讓玩家可以很清楚的進行遊戲，玩家們甚不需要閱讀詳細的說明手冊及可以即刻上手，另外，目前最流行的的紙娃娃系統，都可以在這一款遊戲中出現，當然砍砍殺殺的刺激畫面在遊戲中絕對可以看見，而炫麗的法術攻擊，粉碎邪惡敵人的快感更是令人大呼過癮！現在遊戲已經即將進入最終章的發售，玩家可至Hint遊戲網、亞太遊戲館上利用網路付費下載的方式取得遊戲，體驗這一款充滿即時性的動作角色扮演遊戲。



▶安特村是最終話的重點，許多過關的提示都來自於此。





戀愛遊戲製作大師2

預定推出日 2004 1月

＊研究製造所：enterbrain　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：策略模擬　＊科技需求：PIII-450、32MB



《戀愛遊戲製作大師2》是一款讓玩家可以將心目中遊戲實現並與人分享的遊戲製作工具。前作《戀愛模擬共和國》自從2000年推出中文版，便引起華文地區眾多熱愛創作的玩家熱烈迴響，透過獨立創作並於網上與各地玩家分享作品的方式，網路人氣居高不下。在這款續作中，不但加強各方面的製作功能，設定也更加細緻多樣化。全中文化的版本即將推出，錯過一代的玩家可千萬別再次錯過囉。

以簡易的操作完成千變萬化的遊戲

《戀愛遊戲製作大師2》光看名字會讓人容易聯想到這是一款特別針對「戀愛類」且「模擬類型」遊戲之製作的設計工具，不過實際上只要是戀愛遊戲、冒險遊戲或養成遊戲，都可以藉由這套工具軟體完成製作。由於工具中預先收錄了豐富的背景、角色、配樂等素材，因此我們可以完全不必擔心素材取得的問題，只需發揮創意完成劇本的編寫與流程的設計即可。此外，工具也提供了非常簡易的遊戲程式編寫，幾乎不必使用到鍵盤，只需滑鼠便能將心目中的遊戲設計完成，這種程式寫法，可說是一般程式設計師所嘆為觀止的。它提供我們將BMP或JPG圖片以及WAV音效、背景音樂MIDI，結合AVI影片，且任意加入文字，簡簡單單的操作、便能設計出一套強大的遊戲，更美妙的是還能將完成的遊戲作品匯出成獨立的檔案，與電腦中未裝有此套軟體的朋友分享，光是這一點，就讓許多熱愛創作的玩家為之傾倒，發揮百分百創意，有了《戀愛遊戲製作大師2》，誰說一定要進遊戲業界才能做遊戲呢？



所有的設定皆用滑鼠就可完成。

女主角的設定可自由想像喔







選擇一個浪漫的場景讓男女主角相遇吧！

匯入自我創作　製作遊戲獨樹一格



任意的幫女主角換裝。

由《戀愛遊戲製作大師2》所製作出來的遊戲，可以經由談話選項的設定，讓玩家在遊戲中經由不同對話與項目的選擇，或是點選圖片的不同位置，而導向不同的支線與遊戲方向，最終更產生多樣化的遊戲結果，因此，現在你可以不必再擔心市面上販售的遊戲只有千篇一律的遊戲結局了，因為你自己就可以隨心所欲設計出千變萬化的遊戲內容與故事結尾囉。

當然，為了不枉遊戲名稱為所謂的「戀愛遊戲」，工具中附有許多功能與素材都是為了更便利戀愛遊戲的製作而提供，包括圖片、音效、音樂、動畫、人物語音、人物CG圖等，其中人物語音請到了許多日本遊戲界多位知名聲優擔綱演出各種表情聲音；而人物CG圖還可設定各種不同的姿勢動作，包括穿戴衣服、裝飾等，相當方便與貼心。這次續作也加入了各種天候變化的設定以及熟悉戀愛遊戲的玩家所在意的「好感度」，設計者將可針對不同程度的好感度設定角色的情緒變化、心儀對象、甚至影響劇情走向。此外，也提供了變數功能，使得懂程式的設計者可以在程式中透過加減乘除的運算，讓遊戲充滿無限可能的擴充性與發展性，透過想像力的馳騁盡情創作，甚至連自己的照片、聲音、影片、圖畫，都可匯入遊戲中使用，工具中也提供了圖片透空的功能，讓人不禁嘆為觀止。

看一下完成後的成品，真讓人興奮。



勁爆美國職籃2004



預定推出日 2003 11月

＊研究製造所：EASPORTS　＊販賣流通所：美商藝電　＊遊戲類型：運動　＊科技需求：P-800、128MB



完全真實的操控 最逼真的現場重現

在NBA LIVE 2004中，玩家們無論選擇哪一支球隊、無論是執行進攻以及防守，都只要用單一按鈕就能輕易操控，順利的成為球場中的得分之神。而遊戲中的戰術設計也十分的好學易懂，不管是想要完成湖人隊的三角進攻，或是爵士隊的快速切擋進攻，這些平常在球場中的高難度戰術動作，將可完全真實的反應在你的遊戲之中。而在遊戲中新加入了全新的動畫、更為聰明的人工智慧，並改善籃板球的顯示方式，使玩家們在防守籃板球時更貼近真實比賽。



◀各種籃球戰術可輕易在遊戲中執行



▼超低角度畫面，籃下搶拼更接近真實

專屬王朝模式 建立屬於你的籃球王朝



在革命性的EA SPORTS王朝模式（EA SPORTS Dynasty mode）中，玩家們將可以化身為優秀的經理人，在有限制的薪資條例中，費盡心思挖角自由球員，並且在一年一度的選秀會中，挑選優秀球員進入球隊，完全依照自己的喜好來經營球隊，只要你聰明的話，創造出超越公牛王朝的理想絕對不是夢喔！除此之外遊戲也提供各種人工智慧選項，讓玩家們調整、設定比賽玩法，體驗各種不同玩法帶來的新鮮感。而玩家們如果使用新型的右類比式搖桿，將更能享受到自由風格控制功能帶給你的快感，多達數十種的精彩籃球動作，都能藉由操作搖桿真切體驗籃球運動所帶來的感動與熱情，這是籃球比賽玩法上的完美改革！

▲精彩的動作將可藉由遊戲完全展現

▶超級狀元LeBron James將在遊戲中登場喔！



隨著NBA球季賽的開打，全球運動迷的焦點一時都集中到整個NBA的賽事。照例的EASPORTS也跟著推出最新的NBA LIVE2004，讓同時也是NBA球迷的玩家們能搶先體驗到今年賽事的風采。究竟今年的兩大新人，LeBron James和Carmelo Anthony誰能獨領風騷，而收集了F4的湖人能否奪回失去的總冠軍呢？一切的答案都可以在全新的ＮＢＡ LIVE2004中找到喔！

▼完全擬真的球場令人有如置身現場





栩栩如生的球員模型 全新的播報組合

NBA LIVE 2004的畫面表現可說是超水準的細緻圖像。新一代的遊戲中重新塑造的球員模型比起之前的更為細膩，這將是迄今最具清晰視覺效果的ＮＢＡ遊戲。玩家將感覺像坐在觀眾席上，球員的一舉手一投足的細部動作，甚至是球衣上的紋路都相當清晰逼真。此外NBA賽事中不可缺少的聲音馬夫.艾伯特（Marv Albert），NBA球賽中最容易辨識的播報員，將與有「轉播界的帝王」美譽的麥克.弗雷特羅互相搭檔播報，提供最精采的即時賽況報導和評論。而目前全NBA29隻球隊的主場，也將完全的收錄在遊戲之中。球場上四周景物、高掛在球場上的冠軍旗幟和退休球衣等，完全與真實現場相同。而場上的裁判們以及場邊的攝影師也都涵蓋在遊戲畫面內，讓玩家如臨真正球場，觀賞頂尖好手的精采球技。

▼精緻的畫面表現，讓人眼睛為之一亮



金瓶梅 真人版



預定推出日2003 11月

*研究製造所：伊思麗　*遊戲類型：養成追求　*販賣流通所：伊思麗　*科技需求：PII500、256MB



以真人版設計的遊戲，近年來有越來越流行的趨勢！畢竟在遊戲中出現真人，比起都是虛構的人物，是要有親切感許多！這一款以金瓶梅為背景，用西門慶當主角的養成追求遊戲，裡面大量的運用真人入鏡，就讓小尼看的眼花撩亂、口水直流。不過在此強調一點，本遊戲為限制級遊戲，未成年的國民可千萬不要去嘗試喔！

重新詮釋金瓶梅 玩家化身西門慶

《金瓶梅真人版》改編自古典文學『金瓶梅』，遊戲中重新編排主人公「西門慶」的風流韻事，遊戲提早到西門慶尚未有任何妻妾的時間，由於老父的遺囑，西門慶必須在短短的七十天內想法「娶妻生子」以及「賺錢買官位」，否則龐大的遺產將被老父捐出，西門慶就會淪落街頭當乞丐去也。在遊戲中，玩家可以藉由西門慶的眼，親身體驗每一個女子的故事發展。西門慶在七十天中，於不同時期認識不同的女孩子，但西門慶的最終目的都是一樣的……..那就是，想辦法把美女娶回家，以免淪落街頭身敗名裂。



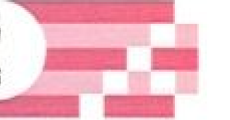
▲遊戲中的真人互動場合有很多。



▲會根據玩家的表現有不同的結局喔！

運用智慧賺取金錢 低買高賣無所不用其極

由於遊戲的目的簡單易懂，賺錢就是西門老兄必須傷腦筋的問題！在遊戲中提供多種簡易賺錢門道，可以供足西門慶花錢買樂子，不管是光明正大的買賣煉製、或是旁門走道的黑金操縱，都與現實生活無異！可讓西門慶賺錢的門路有很多，但賺多賺少，就看西門慶怎麼玩嘍！動動腦，黑市交易可沒那麼簡單，更何況，幕後黑手會讓西門慶如此容易得到操縱權嗎？那可就不一定囉！以下我們就來看看遊戲中西門慶的幾個賺錢方法。





▲買賣物品有機會的話是可以賺錢的



▲投資黑市好像也是不錯的好方法。

方法一 投資

地點：蘭亭軒。在蘭亭軒裡，可查詢各寶物在黑市的行情，並觀察現在漲跌的部分，再決定買賣那一寶物，黑市的行情起伏不定，聰明的西門慶可趁機賺取差價喔！

方法二 接任務

地點：皇榜。皇榜旁的高公公是與西門慶接應的人，宮中若是缺個奇珍異寶，高公公都會來詢問你願不願意接受這個任務，幫他弄到他要的東西，他給的賞金可是會必一般市價高上好幾倍呢！

方法三 自製自銷

地點：聚寶舖。西門慶在煉丹閣所煉製成的寶物，都可拿到聚寶舖去換現金！這是最實在的賺錢方式，不過越實在的方法利潤就少，玩家可得替西門慶好好打點籌畫。

燕鳥間關花木扶疏的優雅場景



◀西門府邸全景圖，這裡可是你的大本營喔！

為了模擬西門府宅豪華場景，遊戲中特別實景取材前置拍攝，使用3D與2D融合修改，並重塑華麗豪宅與市井瓦屋，場景風格爽朗討喜色彩清新怡人，以古式建築為藍圖的現代構造不但兼顧精緻與優雅，細膩的裝潢佈置都可以在任何細微處發現。

急救先鋒 COMBAT MEDIC SPECIAL OPS

預定推出日：2003 11月

＊研究製造所：Legacy Interactive　＊販賣流通所：昌哲科技　＊遊戲類型：動作類　＊科技需求：PIII-450、128Mb

動作益智相互混合，提昇了遊戲的樂趣





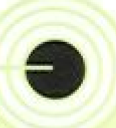
身為醫護兵的你正式向部隊報到！

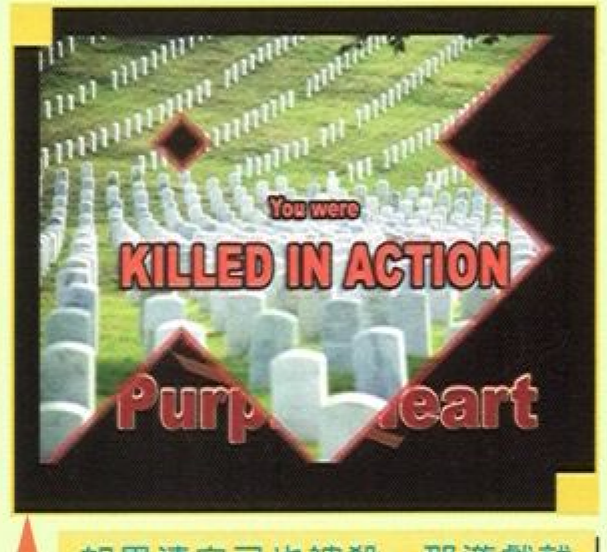
《急救先鋒》雖然歸類為動作類，但是卻富含了益智遊戲的要素。工作場所在戰場的醫護兵，免不了也會遭受敵人的猛烈攻擊，所以玩家也必須參與戰鬥，玩家必須操縱醫護兵一邊攻擊一邊躲避敵人的攻擊，在戰場中尋找受傷的弟兄，這個部分可以說是遊戲的動作部分，當在戰地裡找到受傷的友軍時，畫面會進入急救模式狀態，這個時候玩家必須針對NPC的受傷狀況、患部的情形來對症下藥，給予適當的急救治療，讓他能再次投入戰場或是後送醫療中心治療，而這個部份就牽扯到益智解謎的部分。由於動作益智互相結合，使得遊戲的遊戲性更加提昇，玩家必須敏捷的躲避敵人攻擊迅速的到達待救援同伴的身邊，再從急救包中選出正確的急救器材，可不要做出錯誤的急救而讓隊友為國捐軀啊！



在《急救先鋒》中，玩家將化身為一名戰場的醫護兵，隨著部隊進入中東地區。身為一位專業的急救專家以及戰士，玩家必須突破遊戲內的十道關卡，將經由軍事訓練所學到的戰鬥技巧以及急救知識發揮到極至，不要讓戰友們輕易的犧牲，保持戰力的完整，藉此來求得戰爭的最後勝利。相信玩家一定能在此遊戲中，感受到和以往完全不同的戰爭體驗。

10道關卡　拯救弟兄於鎗林彈雨之中





如果連自己也被殺，那遊戲就結束了！

在遊戲中，玩家必須深入中東戰場，在沙漠、丘陵等地執行任務，總計有十道關卡等著玩家去破解，在一望無際的沙漠中進行戰鬥，傷亡是可想而知，鎗林彈雨之下身為醫護兵的你要如何突破難關，並對NPC進行正確急救正考驗著玩家的技巧。搜尋等待救援的夥伴時，畫面會轉換成俯瞰視角，由上而下可以清楚的發現敵人在哪攻擊，以及救援目標的所在地，若是沒有辦法繞道前進的話，玩家即可依據地圖的標示來對敵人進行攻擊，打倒敵人後快速的前往救援對象身邊吧！時間就是金錢，早一秒鐘或許就能夠讓一位弟兄平安的返抵家園，急救先鋒奮力行動吧！



遊戲中也要進行戰鬥的部分喔！

提示功能　讓急救常識門外漢也能簡單上手



滿臉是血的病患，該如何處置呢？

當找到需要急救的NPC後，畫面會變換成急救視窗，玩家必須利用滑鼠來選取自己隨身攜帶的急救包內的器材，對傷患做出急救措施，看到地上的夥伴受到炸傷、槍傷、骨折、流血不止，急救的器材又那麼多，玩家一定會煩惱不知如何是好，要是救死人那該怎麼辦？？遊戲中有十分人性化的提示系統，可以按部就班的對急救過程做出正確的處理步驟，就算是身為缺乏醫療常識的門外漢來說，也可以簡單的拯救人命於危難中，來體驗當個戰場天使的感覺吧！

善用各種醫療工具，才能順利救人。





巴哈姆特電玩資訊站
www.
GAMER
.com.tw
勇闖巴哈姆特
體驗改版
6大驚奇！
新版討論區給你更自由的討論空間，
電玩風紙娃娃讓你升級，裝扮大不同！
熱血預告
第7屆站聚 v.s. 第一屆巴哈姆特運動會即將於2004年1月17日展開，請留意站上資訊
歡慶七週年・拉霸大贈獎
即日起至12月底，前往巴哈姆特網站７週年活動網頁，參加「吃角子老虎拉霸遊戲」，猜對巴哈姆特改版之6大驚奇，馬上送你巴哈姆特得意小龍→
還有一卡車好禮等你搬回家！
另外還有留言贈獎等好多A好康的活動哦！
活動詳情請上 http://www.gamer.com.tw 巴哈姆特網站查詢
協辦單位：
軟體世界
SOFT WORLD MAGAZINE
精彩、好看、深入報導、最多電玩周邊的遊戲雜誌！
圖：翔龍



號召全國玩家來公投

比好玩 比刺激 比人氣

投票時間 92 / 12 / 1 ~ 92 / 12 / 31

投票方式 **1 網友票選**

HiNet遊戲網 ↗ games.hinet.net

巴哈姆特電玩資訊站 ↗ www.gamer.com.tw

TGS官網 ↗ tgs.tca.org.tw

2 讀者票選

92年12月號 (份) eplus、GameQ、Mania、軟體世界、遊戲世界、電遊人、電擊GAMES、網路玩家、網路遊戲大補帖等知名電玩雜誌

指導單位：經濟部工業局　主辦單位：資策會產業支援處　執行單位：台北市電腦商業同業公會

協辦單位：



HiNet 遊戲網









遊戲世界







大補帖

（依名稱首字筆劃排列）



手機WAP「RO主題樂園」開館囉!!



- ☆ 獨門功略、超快速練功秘笈查詢，讓你的戰鬥力直線上昇
- ☆ 隨時發佈最新消息!! 與其他地區玩家保持同步 ~~
- ☆ 獨家公會圖、麻吉討論區，MVP 非你莫屬 >。<
- ☆ 最讚的是!! RO 小遊戲「大嘴鳥尋寶記」

天使髮圈、RO 卡哇依週邊禮物從天而降，驚喜又刺激 ^。^



使用方式

◎ 遠傳用戶請利用手機上網（istyle 拇指選單電玩好手）

◎ 中華用戶請利用手機上網（emome 頻道電玩大廳）



電玩魔界

讓手機跟線上遊戲發生關係....

最 Hot RO 仙境傳說；最卡哇依的吞食 online 巴豆妖；還有最中國風的金庸 online 以及三國演義，超炫圖鈴全在這裡，等你來下載哦!!

中華及遠傳用戶凡於 12 月下載「電玩魔界」內容，即有資格參加聖誕大放送抽獎

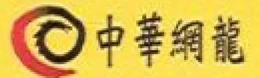
和弦鈴聲頂尖排行

- ☆☆☆☆☆ ◎ RO 廣告發燒曲 - 守候永恆的愛
- ☆☆☆☆ ◎ RO 最愛歡迎曲 - 37 號地圖
- ☆☆ ◎ RO 最高人氣曲 - 普隆啦德地圖
- ☆☆ ◎ RO 耳熟能詳曲 - 選單
- ☆☆ ◎ RO 劍士村 - 伊斯魯得島
- ☆☆☆☆☆ ◎ 金庸 online 玩家最愛 - 大地圖
- ☆☆☆☆ ◎ 三國 online- 李心潔廣告曲
- ☆☆ ◎ 超 high 搖頭舞曲 - 無法自拔
- ☆☆☆☆☆ ◎ 超夢幻水晶鈴 - 心願
- ☆☆☆ ◎ 冠軍推薦曲 - 可愛女人

使用方式

- 遠傳用戶：http://fetmms.game5.com.tw
  （手機上網請至 Superi-style -> 拇指選單 -> 圖鈴下載）
- 中華用戶：http://chtmms.websurf.com.tw/mms/
  （手機上網請至 emome 首頁 -> MMS 同學會）
- 台哥大用戶：http://tccmms.websurf.com.tw/tccmms/
  （手機上網請至 TCC 行動網 -> 行動寫真 -> 寫眞賀卡）
- 泛亞用戶：http://tatmms.websurf.com.tw/tatmms/mms/
  （手機上網請至 Hank -> MMS 行動大頭貼 -> 彩色電子賀卡）



授權  智冠科技  遊戲新幹線®  中華網龍

以上服務由  威瑟科技 提供

2004 GAME STAR 遊戲之星

GAME STAR

票選名單

年度代言人

（單選：只能勾選一種產品）

- ☐5566【生存 Online／瑪亞線上】
- ☐F4【神之領域／數碼細胞】
- ☐Sweety【命運／松崗科技】
- ☐五月天【奇蹟 MU：轉職進化論／因思銳】
- ☐田麗【戲谷麻將館：田麗開運包／第三波】
- ☐伍佰【神影特攻／數碼細胞】
- ☐安雅【凱旋 Online／瑪亞線上】
- ☐林依晨【寵物王：月狐同樂包／第三波】
- ☐宣宣【旺來麻將 v2.0 版／億泰利】
- ☐胖乩童【封神Online之聖獸迷宮／鈊象電子】
- ☐孫燕姿【仙境傳說：傾城之戰／智冠科技】
- ☐許譙龍【Punch Punch 找碴！／在線上網際】
- ☐閃亮三姊妹【傳奇 Online／智冠科技】
- ☐張惠妹【A3／華義國際】
- ☐許慧欣【石器時代／華義國際】
- ☐麻吉弟弟【彩虹冒險／亞太線上】
- ☐劉文聰（秦楊）【天下無雙／華義國際】
- ☐　柏、張韶涵【吞食天地Online／中華網龍】
- ☐蔡依林【天翼之鍊／數碼細胞】

國內自製產品類

（單選：各項分類只能勾選一種產品）

最佳單機遊戲

- ☐Go！ Go！台北捷運【尼奧科技】
- ☐三國立志傳 2【光譜資訊】
- ☐三國群英傳 IV【奧汀科技】
- ☐天下霸圖【光譜資訊】
- ☐天劍記.net【昱泉國際】
- ☐幻想三國誌【宇峻科技】
- ☐仙劍奇俠傳三【大宇資訊】
- ☐正宗台灣十六張麻將三【大宇資訊】
- ☐交通英雄【光譜資訊】
- ☐如來神掌【智冠科技】
- ☐我的野蠻麻將【尼奧科技】
- ☐征天風舞傳【弘煜科技】
- ☐青蛇法海恩仇錄【酷奇思】
- ☐勇者泡泡龍 4【龍愛科技】
- ☐紅樓續夢【智冠科技】
- ☐英雄本色【酷奇思】
- ☐異域狂想曲【奧汀科技】
- ☐麻將夢幻國 2【龍愛科技】
- ☐極樂大戰【極真科技】

最佳線上遊戲

- ☐M2 神甲奇兵 Online【昱泉國際】
- ☐Punch Punch 找碴！ Online【在線上網際】
- ☐大富翁六 plus：大家來搶錢【大宇資訊】
- ☐天下無雙【華義國際】
- ☐石器時代 7.0 石頭就業所【華義國際】
- ☐吞食天地 Online【中華網龍】
- ☐旺來麻將 v2.0 版【億泰利】
- ☐封神 Online 之聖戰迷宮【鈊象電子】
- ☐流星蝴蝶劍.net【昱泉國際】
- ☐神州 Online 之修羅境【宇奧科技】
- ☐軒轅劍網路版：逍遙遊【大宇資訊】
- ☐童話【雷爵資訊】
- ☐戲谷麻將館：田麗開運包【第三波】

國外代理產品類

（單選：各項分類只能勾選一種產品）

最佳單機遊戲

- ☐刀劍封魔錄（中文版）【英特衛】
- ☐三國志 IX 合輯【臺灣光榮】
- ☐不可能的生物【台灣微軟】
- ☐天使之谷【美商藝電】
- ☐文化 2【光譜資訊】
- ☐王國的興起【台灣微軟】
- ☐古文明時代【光譜資訊】
- ☐古墓奇兵：暗黑天使【英寶格】
- ☐四海兄弟【英寶格】
- ☐地城英雄誌（中文版）【英特衛】
- ☐奇蹟餐廳【光譜資訊】
- ☐信長之野望：天下創世【臺灣光榮】
- ☐星際遊俠【台灣微軟】
- ☐秋之回憶 2【光譜資訊】
- ☐英雄無敵四（中文版）【英特衛】
- ☐神喻【松崗科技】
- ☐發明工坊【光譜資訊】
- ☐間諜遊戲【松崗科技】
- ☐獅子心【英特衛】
- ☐緋蒼幻想曲【光譜資訊】
- ☐模擬城市：福爾摩沙【美商藝電】
- ☐模擬渡假村（中文版）【英寶格】
- ☐模擬飯店【松崗科技】
- ☐潛龍諜影 2：真實之影【英特衛】
- ☐駭客任務：重裝上陣【英寶格】
- ☐魔戒三：王者再臨【美商藝電】
- ☐魔法門九（中文版）【英特衛】
- ☐魔域幻境 2【英寶格】
- ☐魔喚精靈 3【光譜資訊】

最佳線上遊戲

- ☐A3【華義國際】
- ☐EI【智冠科技】
- ☐天堂 PartII：光與影【遊戲橘子】
- ☐天翼之鍊【數碼細胞】
- ☐仙境傳說：傾城之戰【智冠科技】
- ☐生存 Online
- ☐命運【松崗科技】
- ☐奇蹟 MU Online：轉職進化論【因思銳】
- ☐炸彈超人【富爾特】
- ☐神之領域【數碼細胞】
- ☐神影特攻【數碼細胞】
- ☐彩虹冒險【亞太線上】
- ☐凱旋 Online【瑪亞線上】
- ☐無盡的任務：露卡琳黯影【遊戲橘子】
- ☐傳奇 Online：金銀島【智冠科技】
- ☐新天上碑 2.30 版華山論劍【億泰利】
- ☐慾望城市【華義國際】
- ☐龍族 v1.2：歡聲雷動包【第三波】
- ☐魔力寶貝：龍之沙漏【大宇資訊】
- ☐魔劍【松崗科技】

最佳連線遊戲

- ☐人民解放陣線【英寶格】
- ☐世紀霸業【松崗科技】
- ☐決勝時刻【松崗科技】
- ☐勁爆美國職籃 2004【美商藝電】
- ☐神話世紀：泰坦【台灣微軟】
- ☐虹彩六號 3．鷲之盾【松崗科技】
- ☐殺手十三【英特衛】
- ☐終極動員令：將軍【美商藝電】
- ☐最後一戰 PC 版【台灣微軟】
- ☐寒冰霸權【松崗科技】
- ☐絕冬城之夜（中文版）【英寶格】
- ☐絕對武力：一觸即發【松崗科技】
- ☐極速快感：飆風再起【美商藝電】
- ☐極速房車賽【英寶格】
- ☐萬艦齊發 II【英特衛】
- ☐精英越野賽 3【英寶格】
- ☐暴風雪：被遺忘的戰役【英特衛】
- ☐龍與地下城：灰鷹世界【英寶格】
- ☐魔鬼戰將 3【英寶格】

■指導單位：經濟部工業局

■主辦單位：資策會產業支援處

■執行單位：台北市電腦商業同業公會

■協辦單位：plus　HiNet 遊戲網　GameQ　Mania　巴哈姆特電玩資訊站 www.gamer.com.tw　大眾世界　遊戲世界　電腦玩家　Dengeki GAMES　網路玩家　密技大補帖

（依名稱首字筆劃依序排列）

【請沿線剪下，免貼郵票寄回】

2004 GAME STAR 遊戲之星

GAME STAR



玩家來公投 把票獻給你心目中的好遊戲！

從 92 / 12 / 1 ~ 31 止，只要到下列知名電玩網站與雜誌，將你手中珍貴的一票，投給你認為最好玩、最刺激、最超人氣的遊戲，就有機會奪得多款熱門遊戲軟體及限量周邊商品，心動不如馬上行動，快號召全國玩家一起公投吧！

本活動指導單位為經濟部工業局，由資策會產業支援處主辦與台北市電腦公會執行，並結合國內知名電玩網站：HiNet遊戲網、巴哈姆特電玩資訊站，與知名電玩雜誌：eplus、GameQ、Mania、軟體世界、遊戲世界、電遊人、電擊GAMES、網路玩家、網路遊戲大補帖等知名電玩媒體共同舉辦。

公投辦法

(1) 92/12/1～31於HiNet遊戲網(games.hinet.net)、巴哈姆特電玩資訊站(www.gamer.com.tw)、TGS官網(tgs.tca.org.tw)線上投票。

(2) 92年12月號(份) eplus、GameQ、Mania、軟體世界、遊戲世界、電遊人、電擊GAMES、網路玩家、網路遊戲大補帖等電玩雜誌，填寫票選單後寄回即可。

公投有禮・週週搬獎

活動期間，將週週抽出參與票選的幸運網友與讀者，贈送多款熱門遊戲軟體、紀念T恤等限量週邊商品，得獎名單將公佈於活動網站：HiNet 遊戲網、巴哈姆特電玩資訊網站與 TGS 官網。玩家只要參加公投，就有機會搬走多項好禮！

※特別銘謝廠商熱情贊助獎品（依公司中文名稱首字筆劃排列）

大宇資訊、中華網龍、台灣微軟、尼奧科技、弘煜科技、光譜資訊、因思銳、在線上網際、宇峻科技、宇奧科技、亞太線上、松崗科技、昱泉國際、美商藝電、英特衛、英寶格、唯晶科技、第三波、富爾特、智冠科技、華義國際、鈊象電子、奧汀科技、極真科技、遊戲橘子、雷爵資訊、瑪亞線上、臺灣光榮、酷奇思、億泰利、數碼細胞、龍愛科技

姓　名：

地　址：

電　話：

E-Mail：

（　免　貼　郵　票　）

廣　告　回　函
台灣北區郵政管理局登記證
北 台 字 第 5 6 4 6 號
印　刷　品

1 0 5

台北市松山區八德路三段二號三樓

台北市電腦商業同業公會

數位內容組　收

【請沿線剪下，免貼郵票寄回】



Taipei Game Show 2004

台北國際電玩展

啓動遊戲・引爆原力

TOUCH GAME TOUCH POWER

>>> http://tgs.tca.org.tw

Feb. 6th - 9th, 2004

Taipei World Trade Center(TWTC)

2004/2/6-9 台北世貿中心

- Guiding Organization：Ministry of Economic Affairs
- Organizer：Taipei Computer Association（TCA）
- 指導單位：經濟部
- 主辦單位：台北市電腦商業同業公會













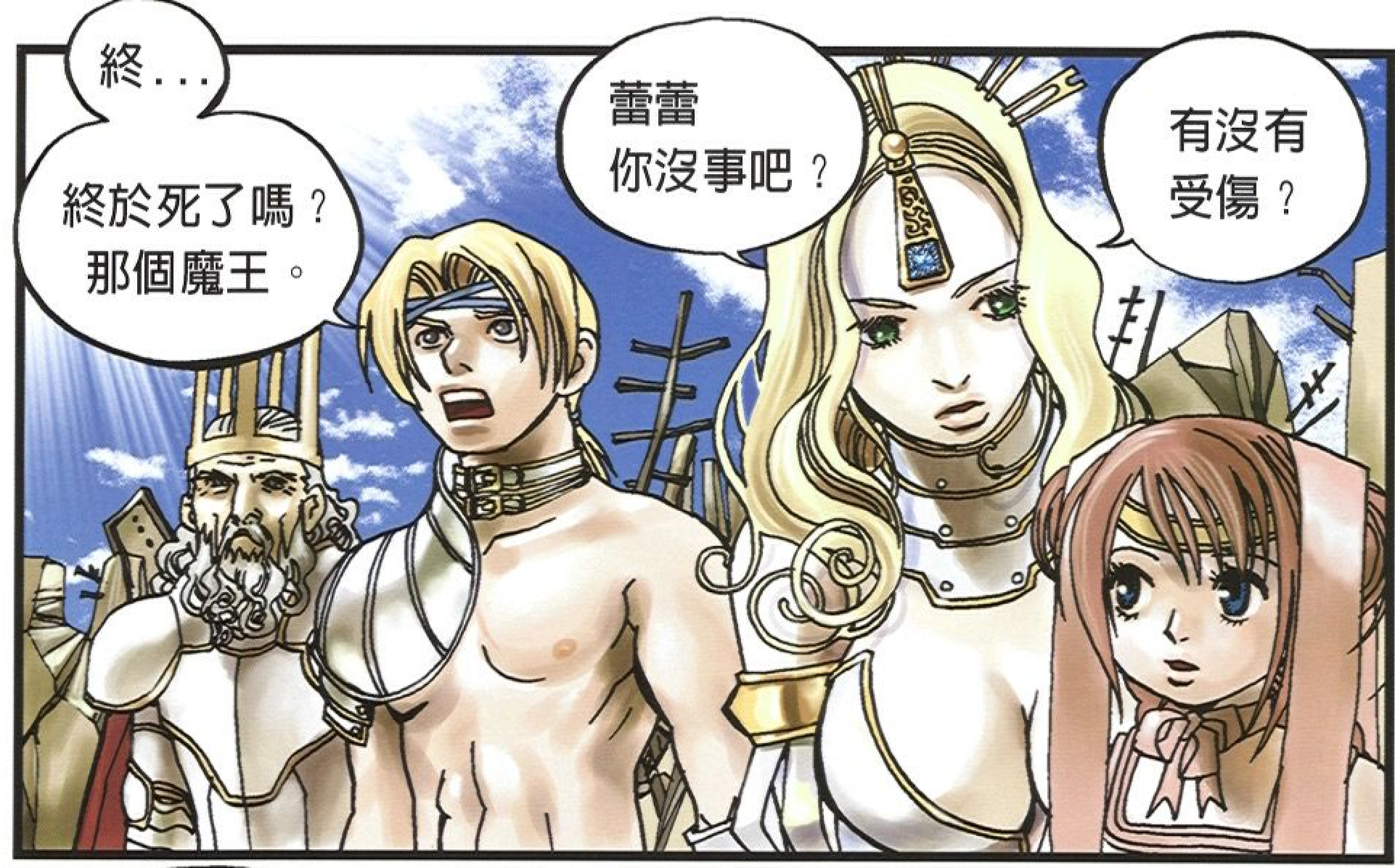
安德烈斯王國

前情提要



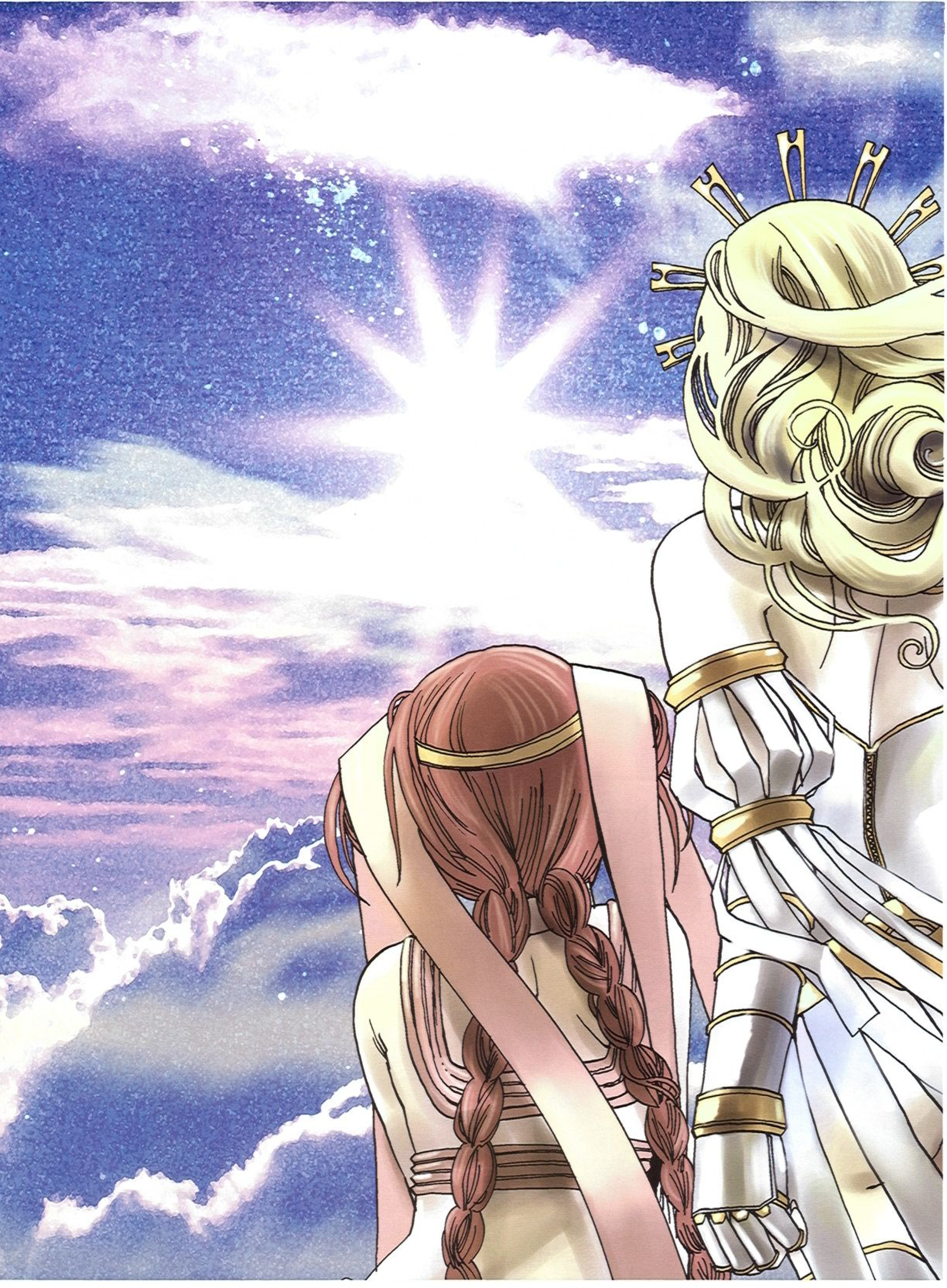
經過激烈的戰鬥，魔王終於被打敗了！但是，祂真的就此消失了嗎？欲知真相請繼續看下去吧！




終...
終於死了嗎？
那個魔王。
蕾蕾
你沒事吧？
有沒有
受傷？

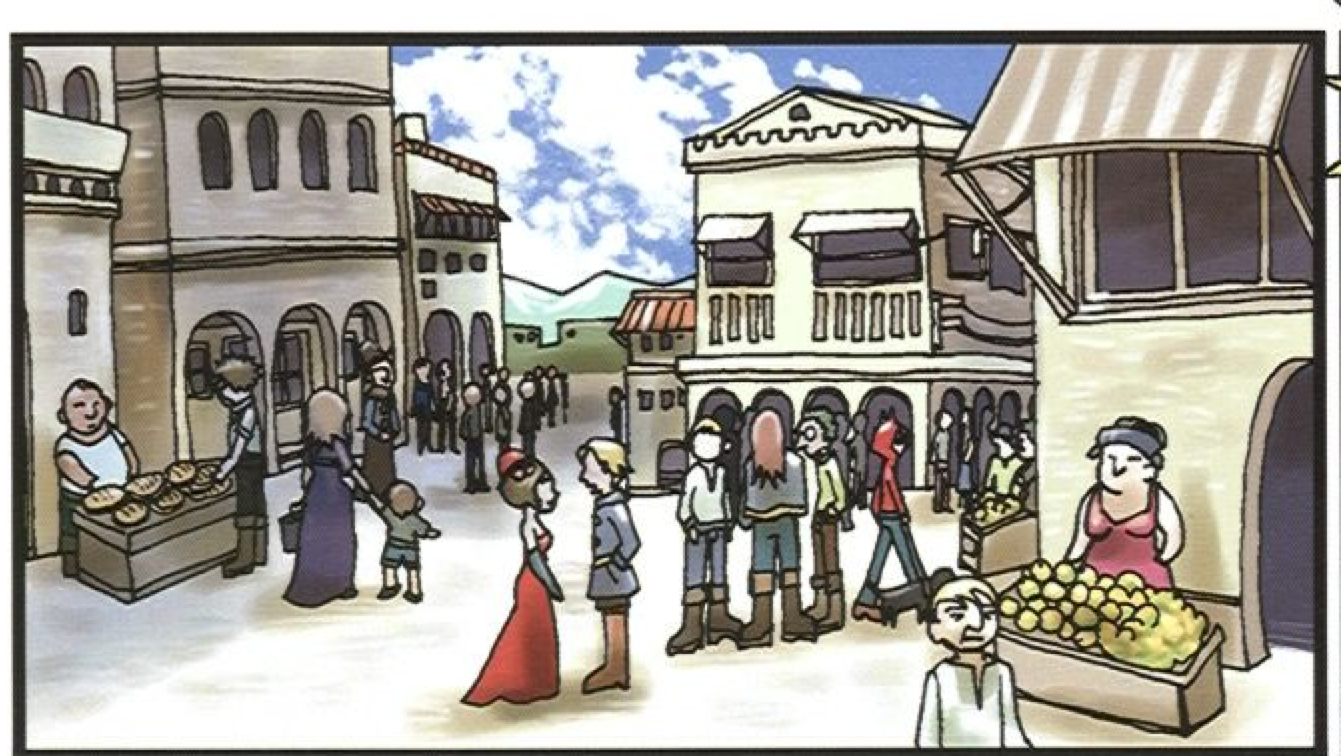

魔王還沒死，
我還感覺到他
的氣息...
很悲傷很痛苦
的氣息...


伊西斯也
跟著他在
一起...

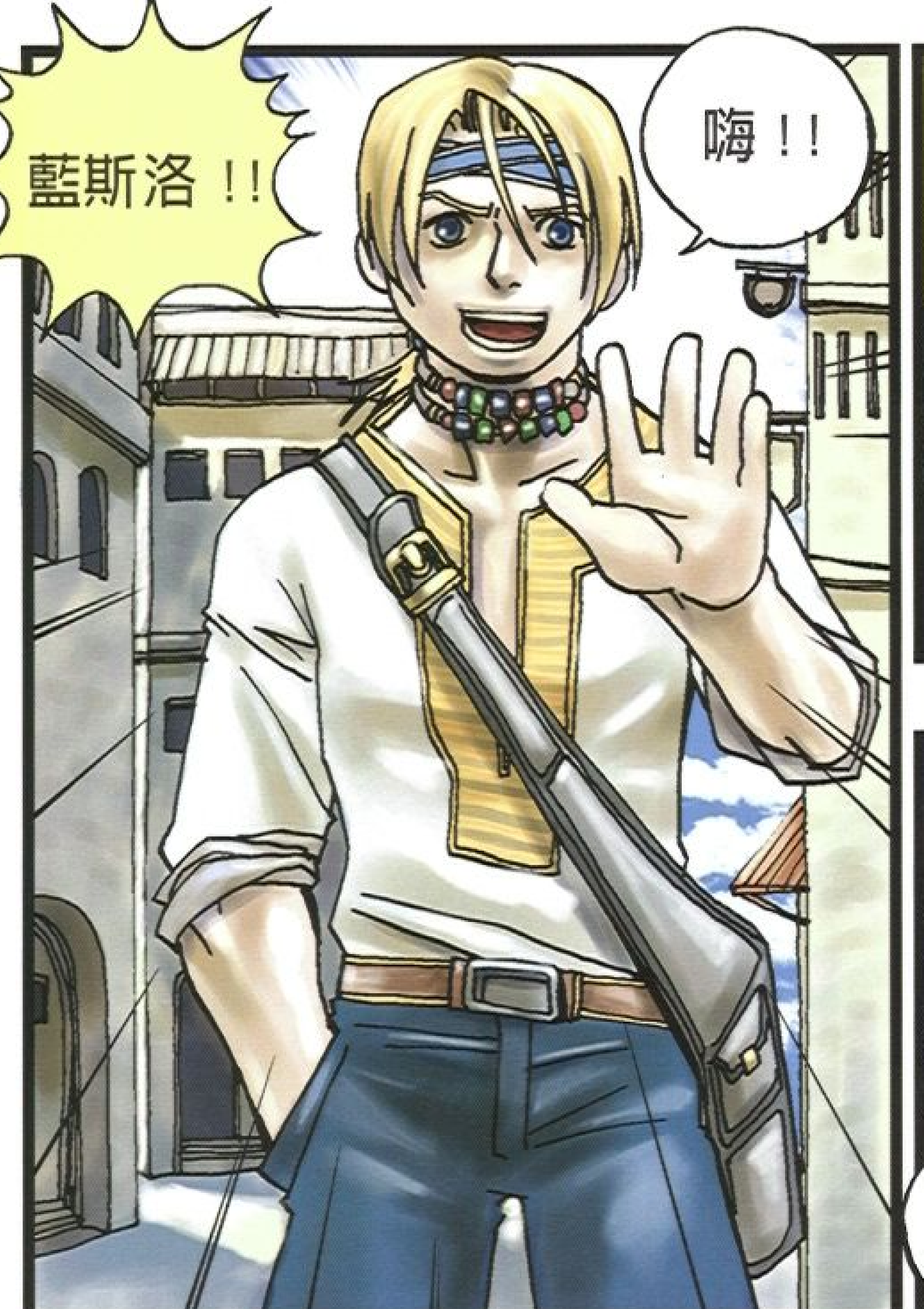



安德列斯王國
VOL.18：出行
comic by 月藏


翌日



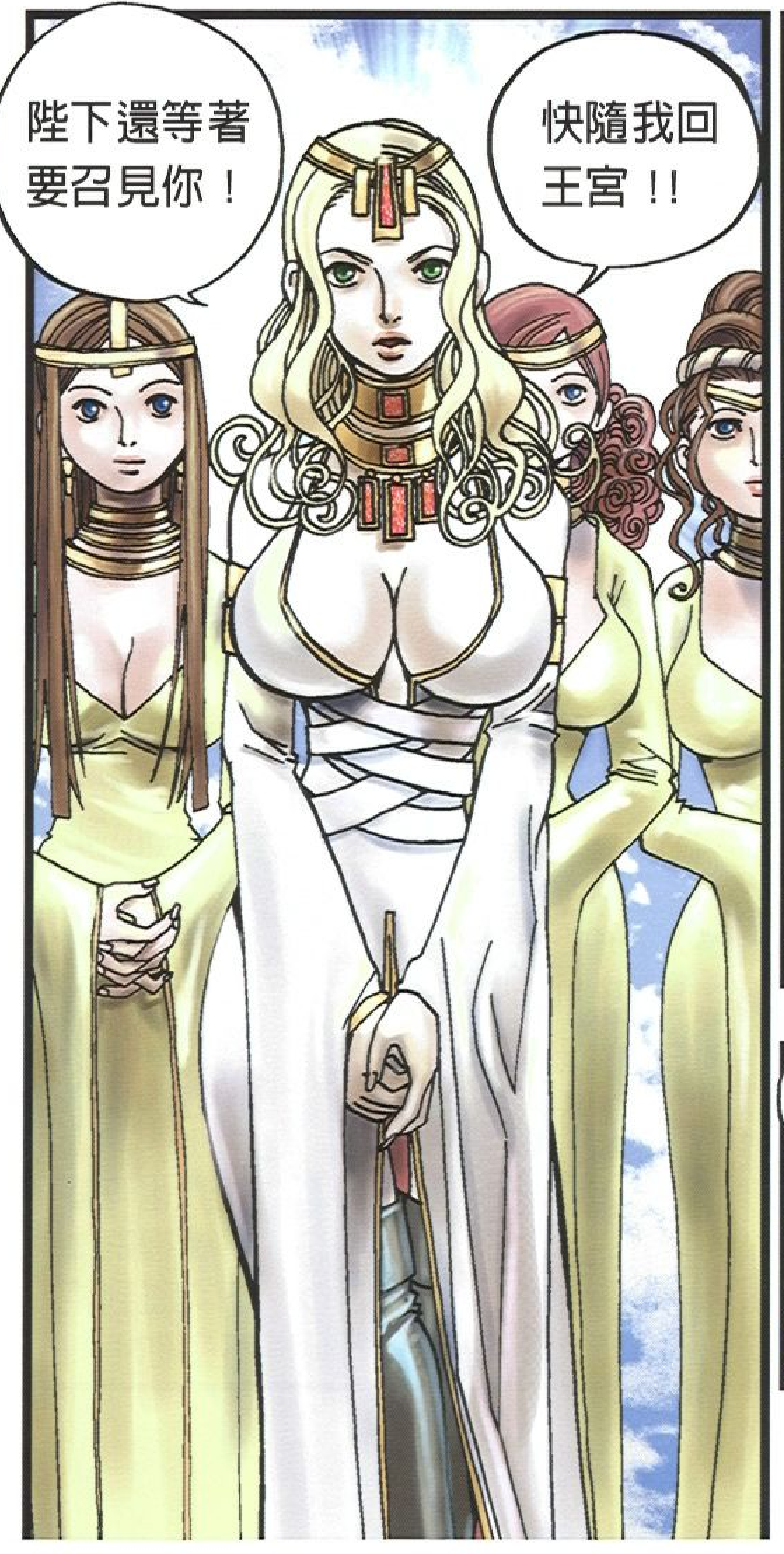

找到了！！
他在那裡！！


藍斯洛！！
嗨！！


嗨你個頭啦！咱們的帳還沒算！！
給我一個不殺你的理由！！
啊！！等一下..


呃～
理由嘛～
其實我昨天保護了王宮，還打跑了魔王......
這理由不賴吧！


藍斯洛
別玩了！
看我打死你這個
下流騙子！！
馬的！！
還唬爛？！
噗！！

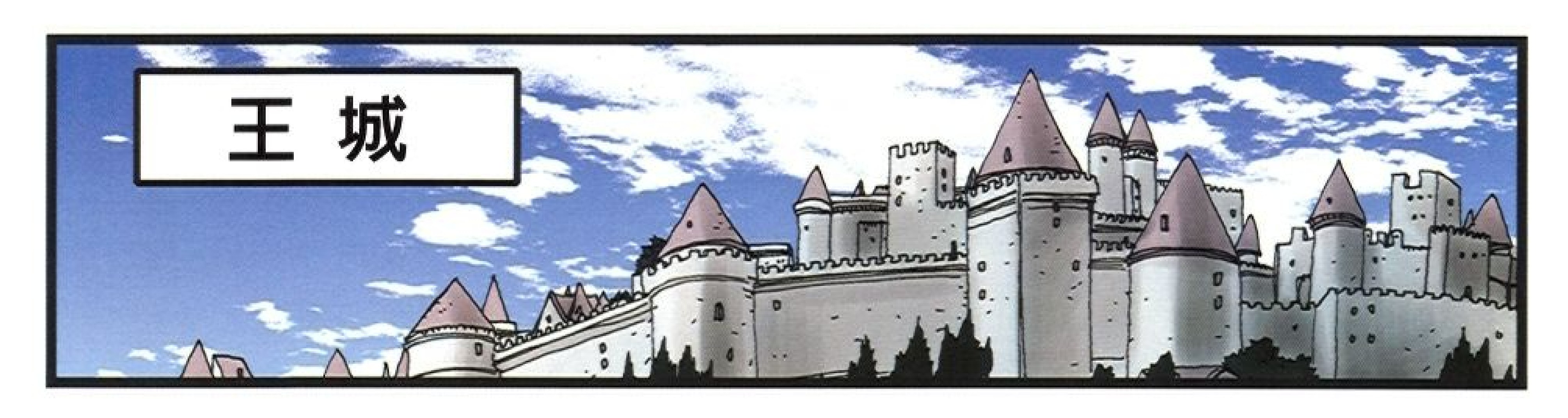

快隨我回
王宮！！
陛下還等著
要召見你！

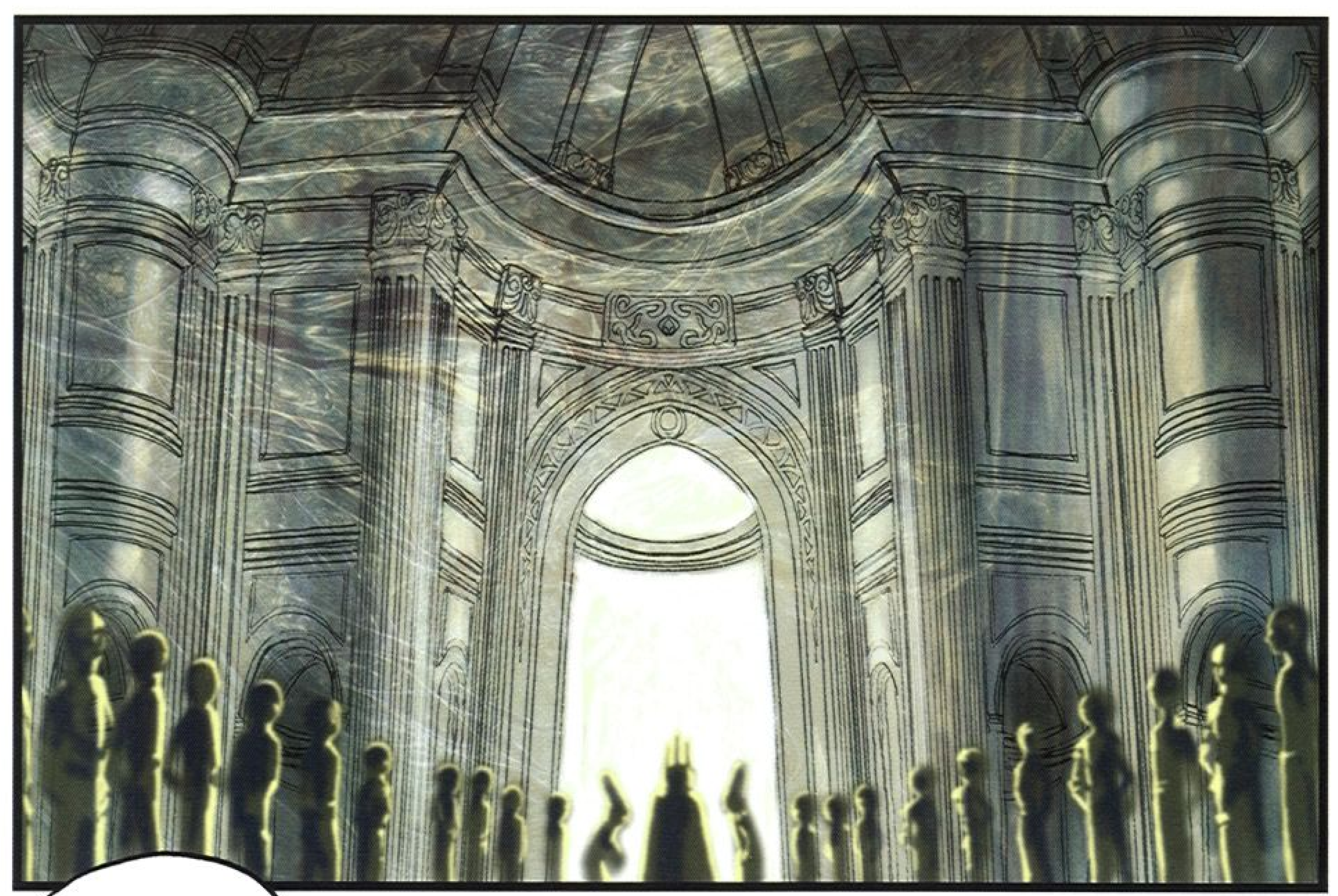

高貴的騎士
團長怎麼會
……？！
沙…沙雷
納大人？！


不可能！！
絕對不可能！！
那個大騙子！！
難道～
藍斯洛說的
是真的？！

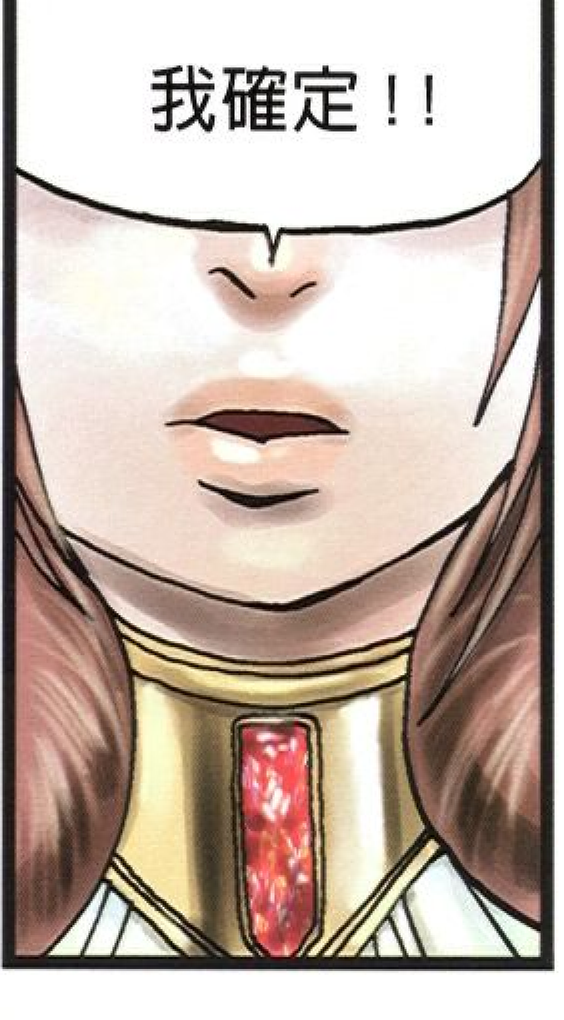

好吧！
臨走前，
我再說一
次謊吧！


我愛你們
大家！！
我會想念
你們的！！
嗚！！
什...
什麼嘛！！說得
好像以後都見
不到一樣！！
噁心死
了！！
我們還有帳
沒算裡咧！！
下次碰到絕
不饒你！！

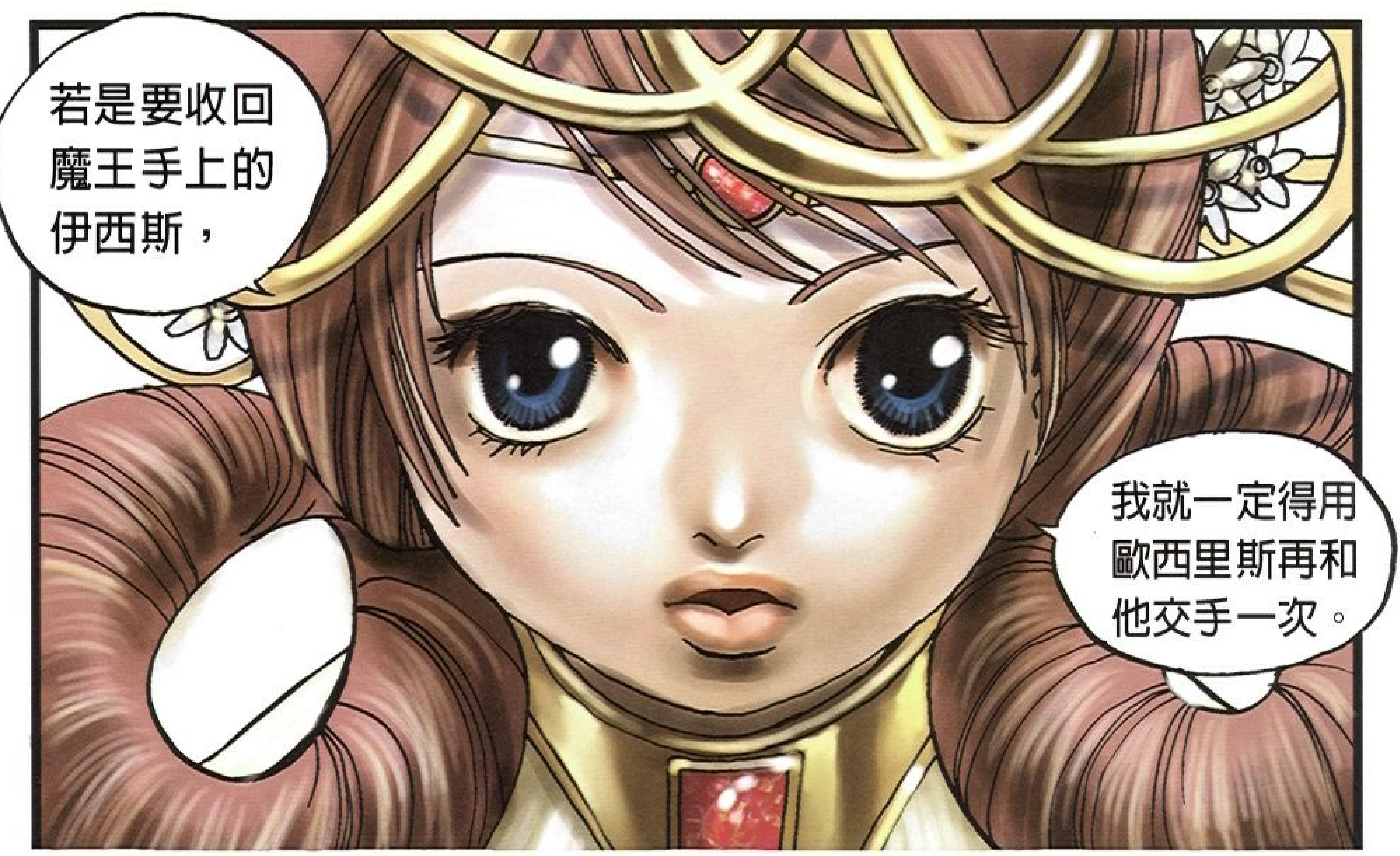

王城




蕾蕾啊～
此去路途一
定凶險，
你真的確定
要去？

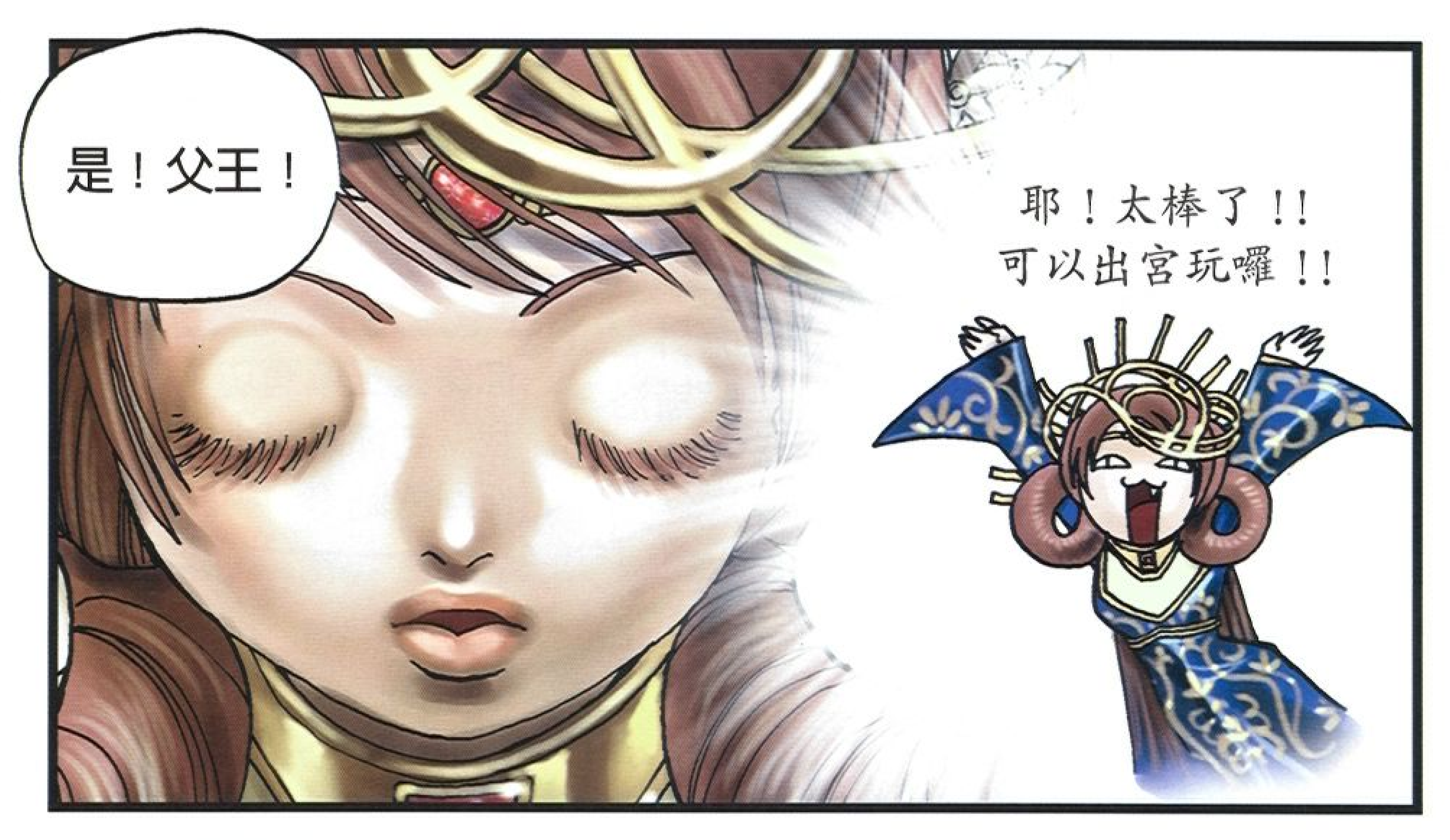

我確定！！

既然伊西斯還在魔王手上，
災難一定會再發生，只有我配戴的歐西里斯能阻止魔王。



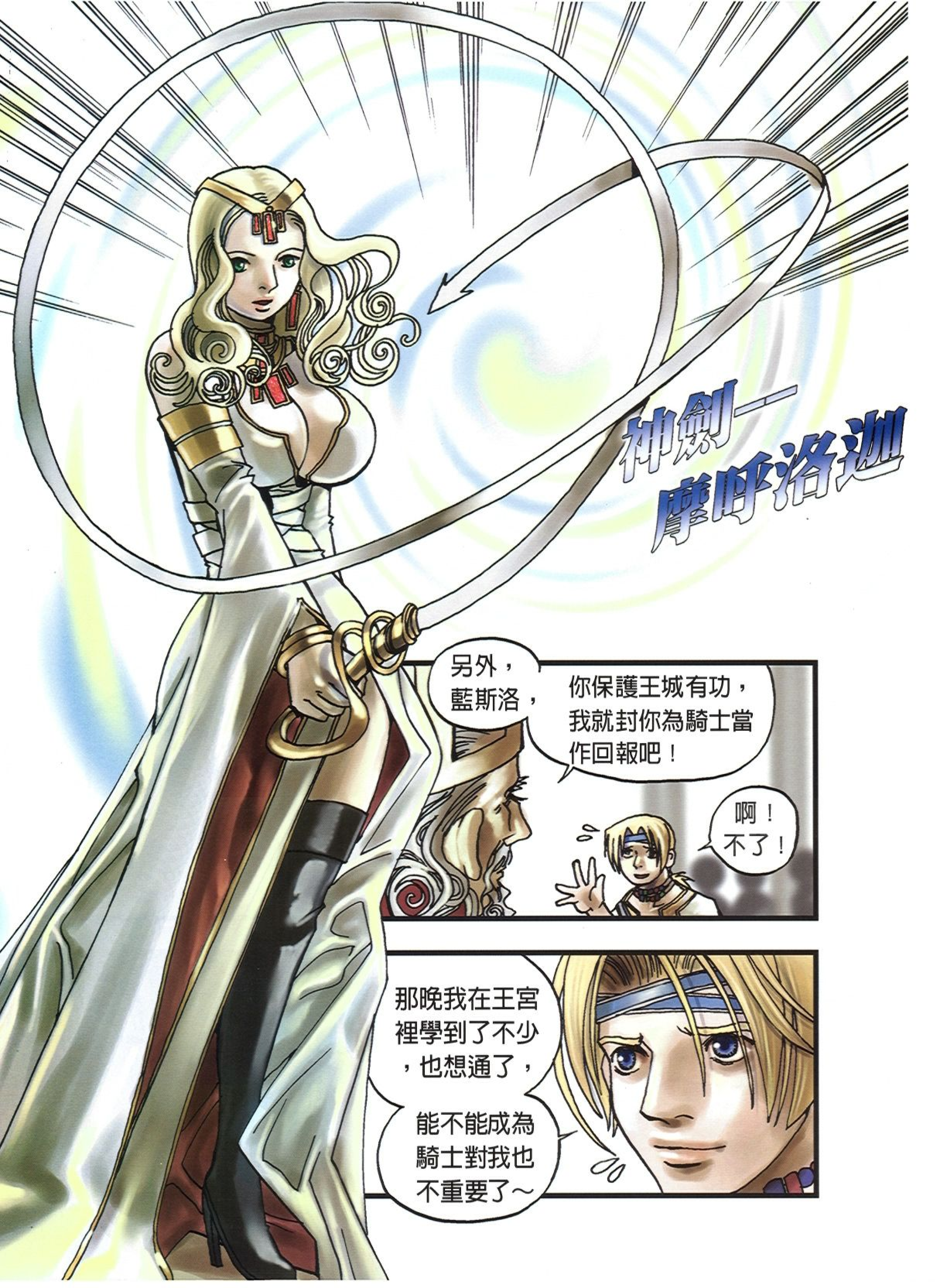

唉～
也的確只有心
無邪念的你，
才能配戴歐
西里斯，不
被祂排斥...


好吧！
就讓沙雷納挑
選幾名騎士陪
你一起去找伊
西斯吧！


是！父王！
耶！太棒了!!
可以出宮玩囉!!

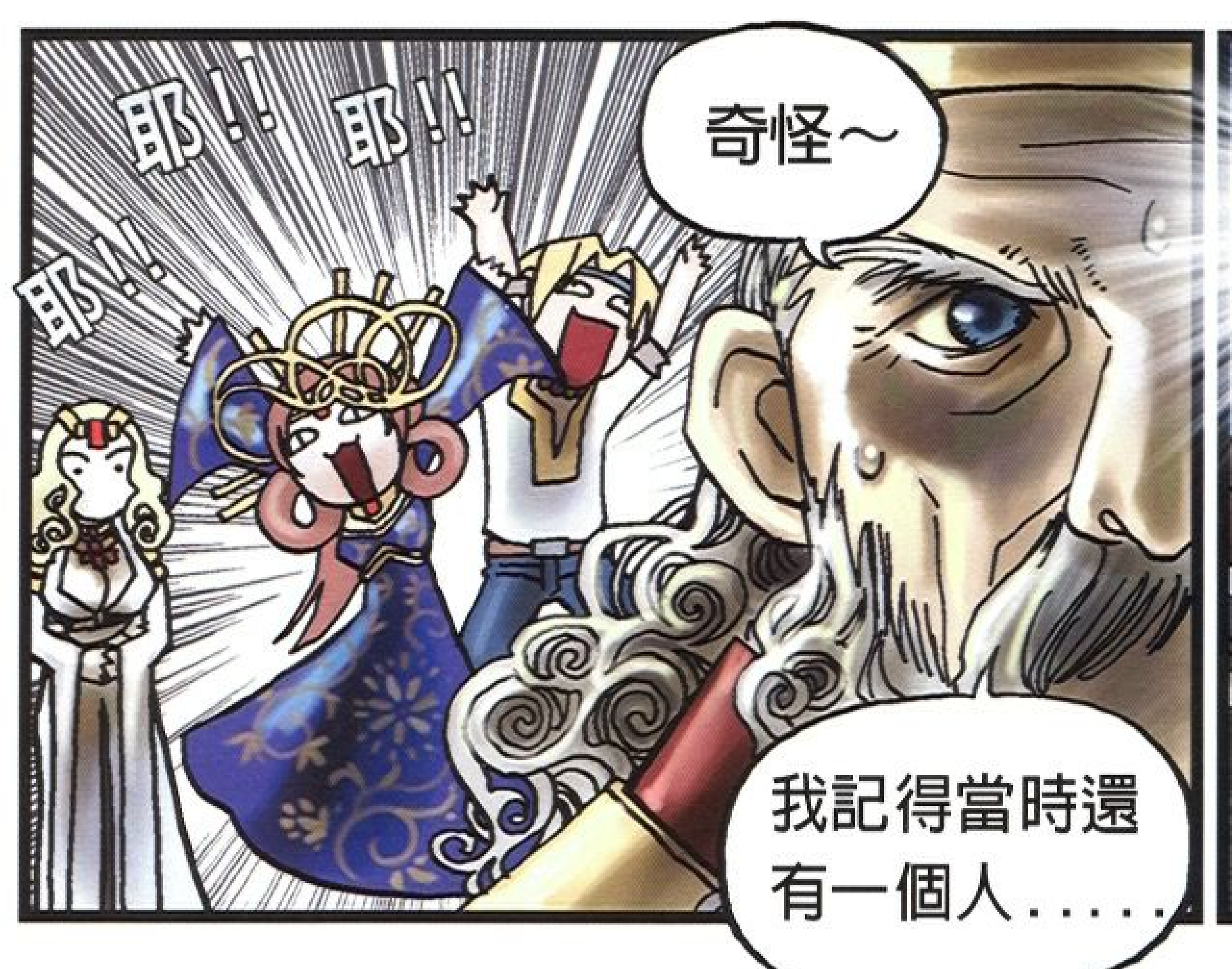

這是能增加
沙雷納戰鬥
力的武器...
世界上的8件神劍
中的一件...


錚!!


神劍——
摩呼洛迦
另外，藍斯洛，
你保護王城有功，我就封你為騎士當作回報吧！
啊！不了！
那晚我在王宮裡學到了不少，也想通了，
能不能成為騎士對我也不重要了～

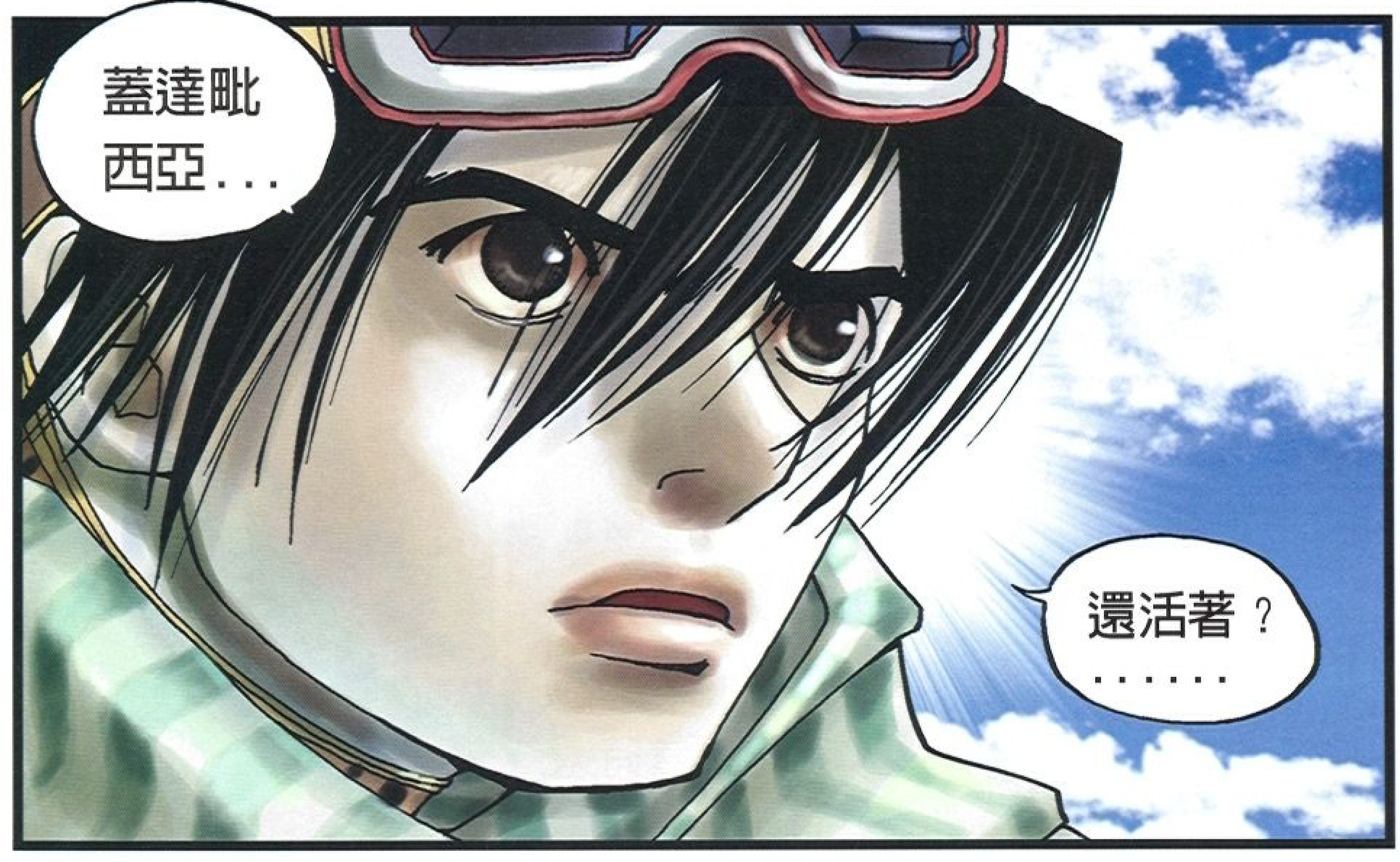

馬的！！
踐個屁啊！！
老子說要封
就是要封！！
哇！！
對不起！！


咳！！
魔王詭計多
端，現在又
得到伊西斯
的力量，
你們一路上
一定要特別
小心！！
是！！


耶！！
耶！！
耶！！
奇怪～
我記得當時還
有一個人.....


可是想不起來
到底是誰...

....



這...魔戒遠征軍要出發了？不會吧？下一期
新的戰鬥又將要開鑼啦！！


星門爭霸
BALLERIUM
末日戰鼓 萬人征戰 浩瀚星河 巨門爭霸
爲了尋找那傳說中的巨門,七大種族間的征戰號角已響,
無垠時空裡,統領千軍萬馬,只爲尋找唯一生路....
SANCTUM
ONLINE GAMES
聖堂科技股份有限公司 台北市伊通街27號2樓 Tel:02-6608-2882 Fax:02-6618-9311 www.gogost.com

TROPICO 2
PIRATE COVE

冒險島物語

2004年1月"國際中文版"隆重上市

日不落國的海上梟雄 由你來稱霸!!

全新的遊戲特色，熟悉的操作介面，讓你快速融入海盜世界

- 策略型遊戲：只要求你管好你的手下、島嶼，俘虜並偶爾去侵占他人資產即可快樂地生活下去！
- 高風險高報酬：本遊戲宗旨是，風險越高，回報越大，小拿出你的勇猛好鬥的精神為所有的海盜獲得豐衣足食生活
- 無商不奸，無奸不商：官商勾結可是遊戲獲勝的最佳徒徑，你可不要放棄與官方打交道的好機會

中文化介面 人性化的上手操作 讓你輕鬆稱霸海上盟主！

POP TOP







需要模擬樂園2主程式才可執行

模擬樂園邀你歡度聖誕迎新年囉！

搭配最新的資料片創造屬於你自己的遊樂園，
邀請所有的親朋好友一同開Party!

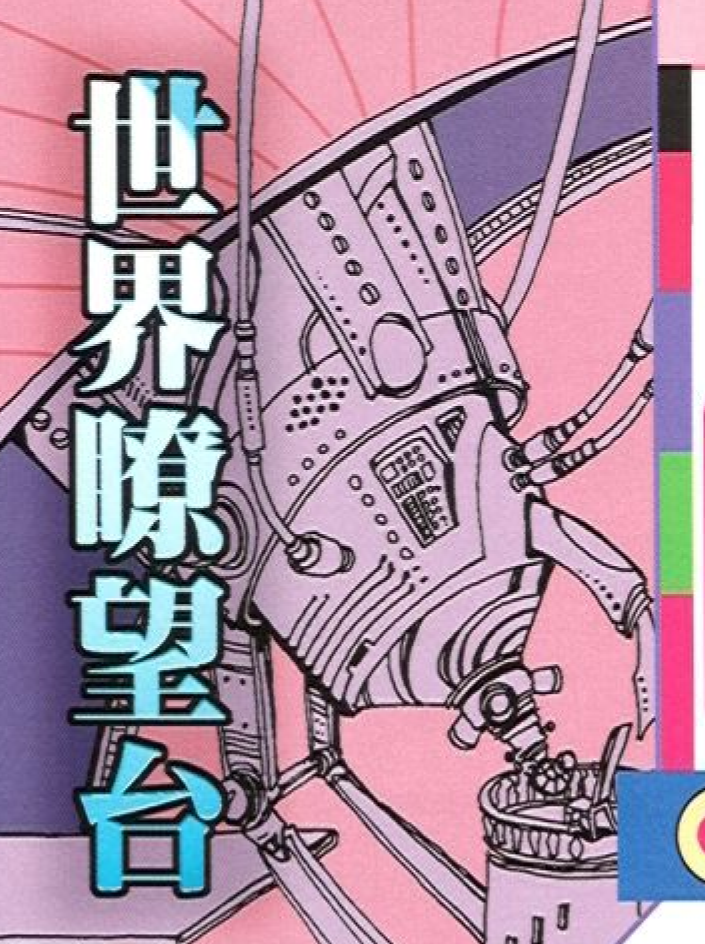
* 更豐富有趣的物件編織出驚人的時空樂園
* 6大時期主題樂園考驗你的生活急轉彎。
* 14個全新劇情,親身體驗神話世紀的骷髏軍。
* 不論在那一個時空你儘管發揮你的企業精神吧!
* 樂園編輯器讓你創造出一個真正屬於你的瘋狂樂園吧!

「歡度聖誕迎新年」活動詳細辦法請參照www.tw.atari.com

Chris Sawyer

ATARI


席德麥爾旗下大作 創造文明新巔峰!!
・新文明—七個新的強大文明，從創新的蘇美人到神秘的馬雅文化。
・新單位—利用蘇美戰士強大的軍事戰鬥潛能摧毀對手。
・新災難—要小心火山爆發，龐貝城的消失也許會在你的歷史上重現。
・新外交—追求同盟支持或是來一場善與惡的對抗，都會是頗難忘的經驗。
・新地圖—轟炸敵人的土地，會留下無數的大大小小彈坑。
・新資源—爭取煙草、玉石、或珍禽異獸等稀有物品的掌控權。
・新奇觀—建立宙斯雕像可以使你的部隊更具威力。
・新政府—宗族會議或帝國高壓統治，
許多方式可供你選擇如何來治理人民。
SID MEIER'S
CIVILIZATION III
CONQUESTS
文明帝國III 一統天下
『史上最棒的電腦策略遊戲』~時代雜誌
FIRAXIS GAMES
© 2003 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. Published and Marketed by ATARI Europe S.A. Civilization®, Civ® and Sid Meier's Civilization® are U.S. registered trademarks. All other trademarks are the property of their respective owners. Windows is either a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Uses Bink Video. Copyright © 1997–2003 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1997–2003 by RAD Game Tools, Inc. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999–2003 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Firaxis Games is a trademark of Firaxis Games, Inc.
12月上市
此遊戲爲資料片需搭配主程式方可執行！
FORGOTTEN REALMS
Neverwinter Nights
全新近20小時的單人冒險模式
・允許玩家再升級達至40的等級 ・新增6項聲望種類
・再新增16隻生物怪獸 ・新增超過50項新技能
・新增超過40項新法術 ・增新"編輯器"功能
更新編輯器內許多物件，角色，
再加強其創造功能，喜愛創造奇幻
世界的你絕不可錯過『黯影謎咒』!!
Hordes of the Underdark
黯影謎咒
Bioware 再獻佳績 引你進更神秘的奇幻世界
12月上市
此遊戲爲資料片需搭配主程式方可執行！
DUNGEONS & DRAGONS
DEVELOPED BY BIOWARE CORP
ATARI
Neverwinter Nights, Hordes of the Underdark, Forgotten Realms and the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons, D&D and the Dungeons & Dragons logo, and Wizards of the Coast and its logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries, and are used with permission. © 2003 Wizards. Software © 2003 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. HASBRO and its logo are trademarks of Hasbro and are used with permission. BioWare, the BioWare Aurora Engine and the BioWare logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Manufactured and marketed by Atari, Inc., Taipei, Taiwan



Lovers～戀に落ちたら



天哪，真是不敢相信，這部作品竟然真的上市了。這家公司出來混了將近十年，竟然只出過三部作品，也當真算是業界的奇葩了。更難以置信的是，本詩人竟然三部都買了原版，當真是大家口中的活化石啊……。

吟遊詩人　寇帝朱

Jellyfish
●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800　●區別：18禁
●遊戲類型：AVG
●評價：♪♪♪♪♪

http://www.jellyfish-pc.com/

在愛情與友情之間擺盪的青春

在櫻野學園的最後一年，主角黑崎崇因為好友協谷徹的要求介紹，與已疏遠的好友河合理惠再度相會。雖然協谷對理惠有著單方面的好感，而對崇提出了這個要求，卻不知崇與理惠那段若有似無的過去。雖然最初只是應允協谷的請求，但當崇再度與理惠相見的那一剎那，忘不掉的過去卻決堤般地湧上心頭，遲來的告白終在這種不該說的時候說了出口。在確認過彼此的心意之後，這對經過漫長空白、被造化捉弄的戀人緊緊擁在一起，滂沱中早已分不清是雨水或淚水。然而，這樣的重逢卻只是煩惱的開端，夾在對協谷的友情與理惠的愛情之間，崇不斷地掙扎是否該將真相告訴沉醉在自我裡的協谷。在漫天飄散著櫻花的學園道前，崇的最後一年學生生活開始了……。











毫不妥協的創作理念

沒錯，這就是在1997年時，由海月製作所來發行的《LOVE ESCALATOR》的相同故事背景(提到這篇文章就令人唏噓，沒想到本詩人在本單元一寫就是七年，也從當年的熱血青年變成今天的歐吉桑了)。這部當年號稱是PC-9801平台上的最後一部大作，在歷經六年之後終於重返Windows平台，雖然當年玩過這部作品的人並不多，但該公司的前作《GREEN》威力相信大家都見識過了，因此這部名作的班底再次攜手出擊，自然是未演先轟動。

不過說到Jellyfish這隻水母的動作還真是慢得可以(誰叫他要取這名字啊～)，《Lovers》的開發期長達三年，其中跳票的次數只能以脫力來形容，就當玩家已經心灰意冷、完全不當它存在之際，它卻在10/10悄然上架，當真是普天同慶、可喜可賀。這大概又創下遊戲史上最長跳票記錄了，也無怪乎這六年來，這家公司只出過兩個遊戲……。根據官方的說法，這些延期的時間都是用來強化遊戲畫面的品質，特別是針對理惠初體驗的那一段(羞)，所以就請你一齊用心來體會全新的感動吧！





一樣的玩法，不一樣的表現

雖然本作在很久前就釋出了體驗版，但那真只是隔靴搔癢，只是讓人更加愛恨交纏而已。在實際玩過正式版的遊戲之後，吃驚的本詩人真的只有一個想法：果然是做了三年的遊戲！這次連在背景、劇情交代等細微處，都用上了動畫處理，比起三年前的《GREEN》更是不可同日而語。如果各位有興趣，可以用Susei等程式解開看看，總動畫枚數竟然高達二萬多張！說到這裡，我想同樣以動畫起家的Sogna，真的是可以靠邊站了(可不光是動畫，特別是在劇情的安排上，S社更是徹底的被打槍)。

也因為追求如此極致的聲光表現，讓這部作品容量由原祖PC98版的25MB，硬是膨脹成現在的1.8G，更妙的是Jellyfish還是堅持使用CD-ROM的傳統，所以在安裝時得多些耐心囉。

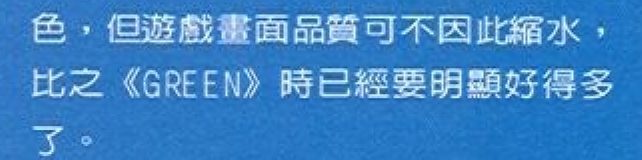
在玩法上，本作也幾乎與舊版完全相同，攻略的最重要指標就是『愛情Level』這項隱藏屬性。要提升愛情度的重要關鍵，除了在每次約會時選對地方，對於問題的回答也是得多留意，最重要的還是要禁得起其他的誘惑，要不然結局往往不是你想要的那個……。











動畫遊戲的最高代表作



▲兩人世界的生日饗宴

唯一的不同點，是這次在約會的地方還安排了許多的小遊戲，包括射標、調酒記憶、打地鼠、甚至Quiz問答等，這可不光只是好玩而已喔，在累積積分之後，便能獲得特殊的道具，至於這些道具有何用途，你就自己試試吧。

在美術的表現上，各位若夠細心就不難發現，本作的整體表現風格雖與《GREEN》時相當接近，但事實上人物風格已經有了不小的出入，這是由於設定雖同是出自古美明小姐之手，但原畫已經由松俊一先生轉換成十重五重先生之故。當然孰好孰不好這是見仁見智的，不過坦白說個人比較喜歡《GREEN》時的表現風格。由於採用相同的ISM動畫引擎，因此色盤同樣保持固定在256色，但遊戲畫面品質可不因此縮水，比之《GREEN》時已經要明顯好得多了。

在配樂上悠揚的曲風顯得相當有層次感，不過卻拿掉了前作所擁有的MIDI音源，而僅保留下PCM音源，這點倒是頗教人遺憾。當然啦，有動畫自然少不了語音，高水準的語音表現可也一點不含糊喔。面對這樣的遊戲，其實是不太需要做結論的，反正不管是慕名而來、或是PC98時代的老玩家，都先搞一套回家就對了。

▲性感撩人比基尼



▲引人遐想的表情動作



▲這一幕讓人想起某知名汽水廣告……





アキバ系彼女



哇啊啊啊啊啊～～當初一看到這個題材，本詩人就決定是非買不可了。沒錯！日本的首都就是秋葉原，你有什麼疑問嗎？

吟遊詩人　寇帝朱

● G.J ？

●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800　●區別：18禁
●遊戲類型：AVG
●評價：

http://www.teck.co.jp/gj/

在秋葉原流浪的新人類

今年剛入學的新生新堂二貴太，他最喜歡的一句話是「SOS」。但二貴太卻有一個連家族與友人都不知道的秘密，這個秘密就是他深深地喜愛著包含大量H-GAME的「AKIBA文化」(這也算秘密？我也喜歡呀……汗)。對於這些文化中毒過深的年輕人來說，他們很可能會認為，日本的首都是秋葉原吧？！為了這個原因，二貴太選擇進入通稱為「DIVE部」(潛水)的「第二雜學究明部」，裡頭有的是成堆的H-GAME，並且聚集了臭味相投、同樣對AKIBA文化傾倒的社員們。然而，命運的齒輪兀自轉動不停，只活在自己生態圈、從不了解女性為何物的他，卻撞見了令他一見鍾情的女孩--蒼井戀。此刻的二貴太不斷地為自己是否能談正常人的戀愛所苦，卻有人告訴了他解決的辦法：「把她也給改變成AKIBA系的女朋友不就好了？」。到底二貴太的計謀能否成功？就端看玩家你對AKIBA文化的熱衷與認知程度囉……







東洋觀測站

アキバ系彼女





老面孔新包裝再出擊

在前些日子擁有眾多品牌的May-Be SOFT，宣佈將所有品牌與產品名稱讓渡給TechArts之後，旗下原本由佐野俊英先生所領軍的Ripe，在推出最後一作《妹☆妹～Sweet Gemini》之後隨即宣布停止了營運，但像佐野老師這樣的人才可是不能隨便流失，於是又再次為佐野老師量身打造了「G.J？」這個新的品牌。這個品牌名字在初聽之下覺得很是怪異，但事實上「G.J」即是「Good Job」(好工作，後面別忘了再加個問號--好工作嗎？)之縮寫。的確，在目前經濟不振、會社紛紛合併倒閉的日本社會看來，有這樣的一份工作的確是該知足了。

然而在討論這部作品內容之前，我想有必要讓大家先了解一下所謂的「AKIBA系」文化。「AKIBA」原是電氣街秋葉原「AKIHABARA」的簡稱，由於近幾年來秋葉原地區湧入大量的ACG動漫文化，早已不像在戰後只是單純的販賣電氣製品而已，因此飽食終日只以追求這些動漫新知的新人類，便逐漸地形成這種所謂的「AKIBA系」文化。所以在《アキバ系彼女》這部作品裡以此為題材，除了趣味性之外，其實還有些反諷的意味在裡頭，因此在意境、深度上，其實都要比Ripe之前的幾部作品來得高明許多的。

燃燒吧，戀之白兵戰！

《アキバ系彼女》架構上雖仍依循著Ripe傳統的AVG形式，但這回在表現手法上卻已有大幅的創新。第一次進到遊戲，發現片頭選單做成類似格鬥遊戲的模樣，而背景正是秋葉原的中央通，果然很有「AKIBA系」的味道。其實片頭之所以會設計成這樣子，並非是沒有道理的，因為這部作品的最大賣點，就是一個名為『戀之白兵戰』的新式格鬥對戰系統。然而這個所謂的對戰，其實只是發生在主角的妄想之中而已，雙方運用自己對動漫的見解來打擊對方，只要選項正確，便能大幅地打擊對方士氣，大概把握住一個原則，那就是回答愈尖酸刻薄，殺傷力就愈大。戰鬥勝利除了養眼的好處之外，還能夠提升自身的稱號，不過在攻略上最需注意的一點是，在遊戲開始時『AKIBA系住人度判定』這玩意可千萬不能馬虎，因為如果亂選，那麼「King of Kings」這個稱號將永遠不會出現，自然也就進不到特定的遊戲路線了。所以這部作品其實是有些難度的，即使看得懂日文來說，也必須知道一些動漫相關的知識才知道這些問答的內容是什麼，比如說「假面777」，知道的人會心一笑，至於看不懂的……那就愛莫能助囉。











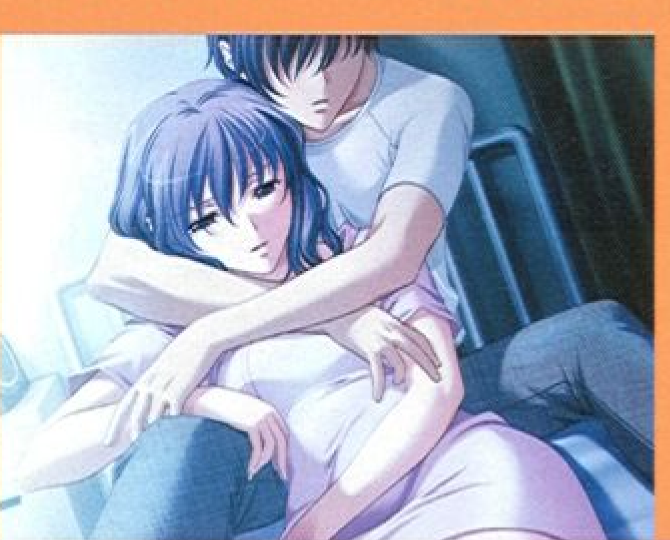
一齊成爲王中之王吧！

說到這部作品的重頭戲，那當然還是只有一個，傑出的美術依然是最具賣像部分。擔當原畫的佐野俊英先生，其可收可放的深湛畫功再次於本作中展露無遺，從其成熟時期的《Private Emotion》、《とらぶる☆とらいあんぐる》、《Nonfiction》等幾部作品下來，早已奠立忠實的支持群，在本作上市後的兩天內秋葉原地區即告缺貨。如果各位夠細心，可以發現在這部作品裡的角色人物安排相當的典型：女主角蒼井戀是高嶺之花的偶像、御姊型的木乃葉鳩子、當然也有妹系的新堂鳴……當然其他應景的社員就更不用提了。此外本作還有一個更「AKIBA系」的特色，那就是每位角色一定有部份是著衣Cosplay的養眼圖片，當然就是要如此才符合這部作品的基本精神囉！

配樂上仍同Ripe社的前幾作一般，僅支援PCM音源，但此回的樂風顯得澎湃熱血許多，這當然也是隨處穿插著白兵戰的緣故。語音雖然僅限於女性角色，但演出的水準相當不錯，可別忘了適時停下聆聽一下聲優們的投入表現。

整體來看，個人覺得《アキバ系彼女》是一次大膽而嶄新的嘗試，而且結果相當的成功。如果你也跟本詩人一樣，可以為了壓秋葉原的馬路不惜買機票的話，那麼絕對不要錯過這部難得的聖品。









真夏の扉

一冊繪本的契機轉變了平凡的人生，聽來很不可思議，卻也很動人。縱使遙不可及，本作中還是有著相當令人振奮的主旨，永遠都相信明天一定會比今天離夢想來得更近。



吟遊詩人　寇帝朱

● Harbor
●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800　●區別：18禁
●遊戲類型：AVG
●評價：♪♪♪♪

http://www.manatsunotobira.net/

滿溢存在意義的溫馨戀愛故事

生活沒有目標、漠然虛度每日的故事主角水原祐司。祐司因為有位體弱的義妹菜菜美，從幼年時期開始幾乎都是在重複進出院的日子中度過，那時為了陪伴菜菜美，祐司常常會自己動手做繪本，並在醫院的床邊唸給她聽。而今一晃眼匆匆十數載已過，菜菜美的身體早已康復，並且回復元氣的生活，祐司製作繪本的習慣自然也就因此擱了下來。如今面對即將畢業，對於未來卻仍沒有明確的規劃，或許這就是大家口中所說，那段茫然渾沌的時期吧。這兩天祐司突然做了個夢，夢見自己重拾畫筆，成為兒童繪本作家，並且唸給他生平的第一個知音--菜菜美聆聽。直到有一天，菜菜美突然拿著一本未完成的繪本來到他的面前，對他說道：「哥哥，我們來繼續以前的未完成吧。」那是自己從前未完成的繪本，因為某種原因而創作的繪本。但曾幾何時，為什麼停下來了？又為什麼還會夢見呢？就在菜菜美的鼓勵之下，祐司逐步地追尋一度失去的夢想……。









在現實與夢想的狹間動搖

《真夏の扉》是新規成立的Harbor公司誕生處女作，這部作品以主角與五位女主角之間的「夢」為基軸，巧妙地描寫在互相的戀心之間搖擺的心理，與對於將來的不安定感，而基本上這部作品鼓勵著朝向夢想前進，算是一部治癒系的戀愛小品。

事實上在這部作品裡，為了與繪本的主題相呼應，也隱喻了許多既存的童話要素在故事裡頭，像是北見純、初瀨真由子、佐倉雪那三位女主角，其實就是在三部知名童話裡人物的投影，雖然這層關係在表面上不是說得那麼清楚，但如此一來，卻能讓玩者在進行的過程中充滿想像的樂趣。

在系統上本作雖然採用了最傳統的文字選擇形式，但是卻搭載了名為『Cinema Play Mode』的自動播放系統，只要劇本全部走完過一次，就能使用該系統自動全程播放，讓玩遊戲也能成為看電影般的感覺，同時也能更集中於故事本身所帶來的樂趣。





同模複製 好壞照公式

事實上，這部《真夏の扉》在遊戲本身，是仍有相當多的問題存在的。以本詩人個人電腦上的情況為例，在安裝完之後若沒有經過更新，是根本無法進行遊戲的，因為滑鼠會無法正確反應。雖然在Patch過後這個情況已經解決，但一進到遊戲裡，會發現文字下方的殘影相當的嚴重。而讓筆者最不能忍受的，是整個遊戲畫面猶似籠罩了一層薄紗，朦朦朧朧像是霧裡看花，本詩人當然知道這是一種畫面處理效果，只是…

…唉，原本精緻度就不是很高，如此也只是自曝其短而已。

在系統介面的設計上也以實用性為主，幾乎沒有多餘的裝飾或是華麗的特效，這也讓這部作品在視覺的呈現上吃了些虧。若同樣以八寶備仁老師近期的作品來相比，上一部由Survive公司所推出的《セパレイトブルー》在這方面顯然也有著同樣的毛病，或許問題真的是出在……？













名筆黃金盛況已不再？

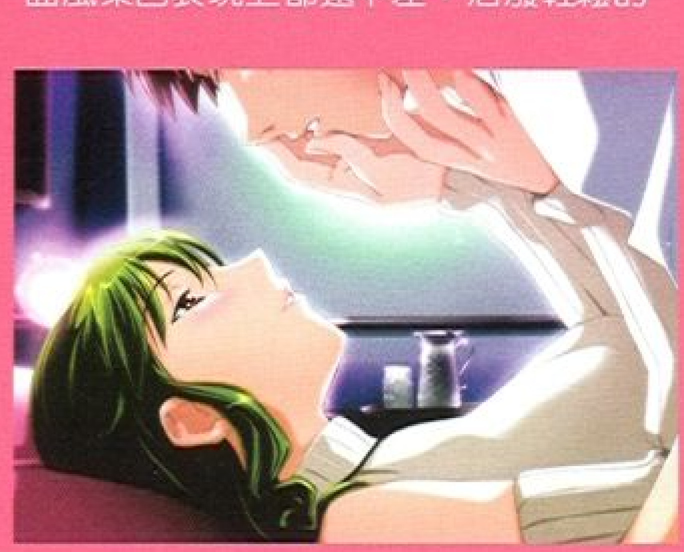
負責本作原畫的八寶備仁先生可說是本詩人最偏愛的原畫家之一，在個人的收藏之中也總少不了他的作品，但奈何實力派的原畫未必就是賣銷的保證(呃，特別是八寶先生也有一些不太好的記錄)，八寶老師在這部作品裡的表現確實只能說是普普，第一個原因是CG著彩的品質實在是不甚佳，第二個則是圖片總量實在少得可憐，花同樣的銀子，實在不該有這樣的次等待遇啊！至於八寶老師最拿手的御姊型角色，在這部作品中當然還是存在(那就是色氣滿點的初瀨真由子囉)，所以自然也成為本詩人攻略的第一順位，哈哈。

背景配樂雖僅支援PCM音源，但在曲風樂色表現上都還不差，活潑輕鬆的曲風與純愛積極的主題頗能相呼應；再加上各角色間不俗的語音演出，更讓這部現實中的童話顯得生趣盎然。

《真夏の扉》在銷售上也推出CD-ROM版與DVD版同時上市的策略，二種版本在包裝封面上的設計也不相同，玩家可依自己的喜好來來選購。整體而言，《真夏の扉》表現只能算是平平，只有一種非玩不可的例外，那就是打死不改的八寶迷囉！











FOLKLORE JAM

記得那時看到厘京太朗先生決定自創公司的新聞稿時，還抱著不安的預感，還好總算有金主願意出來挺他的創作。這部作品確實給人與以往相當不同的感受，內行的走進來便知。

吟遊詩人　寇帝朱

● HERMIT
●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800　●區別：18禁
●遊戲類型：AVG
●評價：

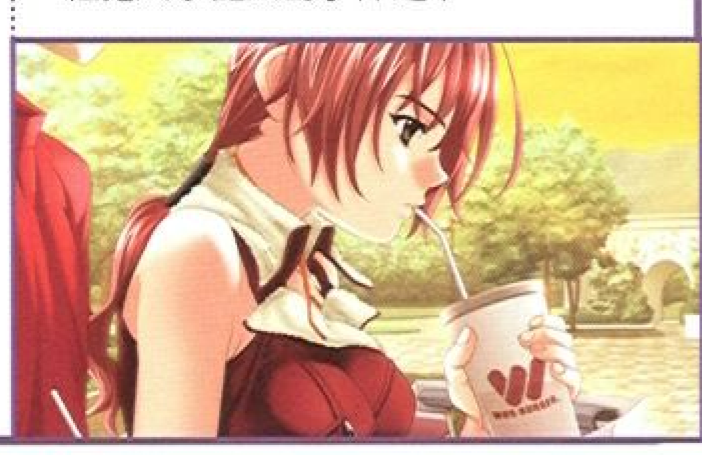


http://www.hermit-info.jp/

流傳在都市裡的民間傳說是真是假？

神風市，是個歷史古都、卻又同時施行新市鎮計畫的新舊融合都市。私立松濤學園的二年級學生百瀨裕一，是個生活沒有目標、成績不上也不下的怠惰中學生。然而這樣的平凡生活，卻在他青梅竹馬的八乙女維月強拉他加入個性派社團「民俗傳說研究會」後開始逐漸的崩壞。維月策劃要將「研究會」升格成正式的「社團」，卻遭到守護學員規律的天敵--執行委員會所反對，而其所提出的反對原因，就是成員不滿四人的最低條件、與缺乏正式的活動報告。因為如此，維月再加上原來的木乃内日向、神應市古都等三位女孩，總算是勉強湊足了四人。而為了提出正式的活動報告，四人開始著手調查市街裡傳說的怪談與特異的心靈現象，而其中的一條線索，就是維月在幼年時曾掉落至神風市地底下的鐘乳洞裡，卻又奇蹟般的無事生還，至於當時到底發生了什麼事，她至今仍想不起來。正當四人朝著這方向調查之際，卻不知已經捲入了更大的事件之中……。







HERMIT的過去與現在

從與日本著名情色文學大師綺羅光合作起家的Will公司，在銷售一路長紅之後，今年後半突然一下子擴充了好幾家子公司，其中包括「るチャ！」、「FORST」、「HERMIT」等新品牌，而最主要的原因，當然就是Will收購了原本以《花之記憶》系列聞名的「FORST」集團與底下所屬的幾間子公司。其中新成立的「るチャ！」就是用來安置《花之記憶》的知名原畫スカイハウス先生，而「FORST」則繼續經營賣得還算不錯的《EDEN》系列，然其中命運最坎坷的，則是原先最讓本詩人所欣賞的「BeF」公司。

這說起來有段小故事，「FORST」在決定停掉「BeF」的營運之後，當家的原畫台柱厘京太朗先生決定出走自創事業，於是草創了「HERMIT」這家公司，《FOLKLORE JAM》這部作品也是在此時期所發表的。在幾經談判之後，原「FORST」的所有作品權與後續支援盡歸Will所有，然此時最具身價的厘京太朗先生卻已經自立門戶，為此Will也重新再次招募，並將「HERMIT」獨立列為旗下品牌的一支。所以表面上看來「HERMIT」似乎是「BeF」的延伸，但事實上卻不是這麼回事喔。



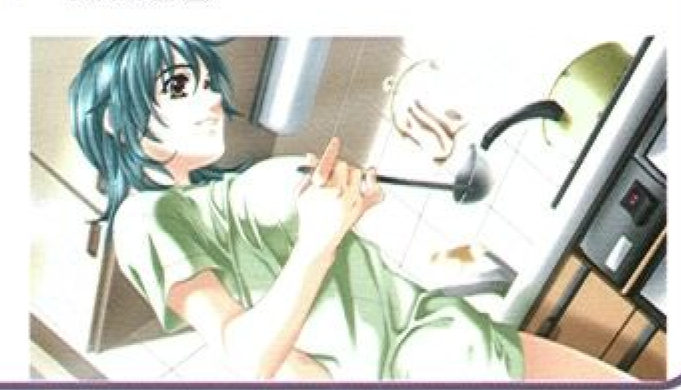


承襲自BeF的精緻傳統

在遊戲系統上，HERMIT公司特別將本遊戲定位成『不條理系AVG』，也就是說在這部作品的人事物都是天馬行空、與現實是有所出入的，也有些「無厘頭」那樣的意味。值得注目的是，以往在BeF公司的企劃包裝下，厘京太朗先生所負責的都是偏向生活寫實的純愛型路線，或許在他的內心裡，真正想要挑戰嘗試的是這樣的作品也說不定。

遊戲中安排研究會的活動，大致上可以劃分成AVG PART、SEARCH PART、與EXPLORE等三部份。對於入手的傳說情報，依序蒐集、調查、究明，在解決一個謎題之後就向前推進至下一話，所以簡單來說，這就是一部各話獨立完結型的冒險型作品。在以往BeF的作品之中，系統架構與介面設計一直是最讓本詩人所稱道的地方，但很顯然地，《FOLKLORE JAM》這部作品在這方面受到來自Will的影響顯然要多得多。這當然是資源統合的好處，也是大公司之所以能源源推出新作的最大原因所在。不過就整體性來說，《FOLKLORE JAM》在介面的設計上仍舊是相當精緻考究的，像工具欄裡的USB隨身碟圖示即是Quick Save的功能，即使與前BeF的作品相比，也不見得遜色。













神話與傳說之間的差別

說到這裡，各位也不得不認清一個事實，那就是這部作品、甚至這個品牌，其實都只是為厘京太朗先生而存在，所以厘京老師的原畫，自然也就是最受注目的焦點。從以往BeF的幾部名作之中，我們熟悉了厘京老師的風格路線，在樸實無華的畫筆下隱喻著大人的童話色彩；而這部半科幻風格的《FOLKLORE JAM》，確實可以說是他的全新嘗試與挑戰。事實上也一如大家所預期，這部作品的表現並不差，但也看不到什麼令人驚艷的突破。仍一如BeF最不可取的傳統，事件CG實在少得可憐，努力了半天得到的回報，是一位角色僅僅一小段而已。平心而論，個人還是喜歡厘京老師(或者該說BeF？)之前的作品風格多一些。

在配樂上當然也是標準的Will式作風--基本的PCM搭配語音，該有的自然不會少。配樂曲風出乎意料的明快，確實光從音樂上就給人與以往相當不同的感受。

最後本詩人想說的是，本作與這期所介紹的《アキバ系彼女》，很巧都同樣是轉型時期的作品，但就某種程度上而言，《FOLKLORE JAM》所帶給老玩家的印象要更強烈。至於是好是壞，就由你自己來印證囉。











天ッ濡

倘使知道自己的生命已剩屈指可以倒數，那麼你最想做的事會是什麼？這樣的問題或許不知已有多少人問過，相信你我的答案也決計不會相同。依本詩人看來，死亡本身並不可怕，可怕的，反而是死前的牽掛吧。



吟遊詩人　寇帝朱

創美研究所	●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP	●遊戲類型：AVG
	●價格：￥8800　●區別：18禁	●評價：♪♪♪♪♪

http://sohbi.neko.ne.jp/



生命中的最後三個少女

在開往鄉間的列車途中，清新的微風從半開的車窗中透入，滿溢著花草與泥土的芬芳。此刻要隻身前往自古相傳有著龍神守護的小鎮--琉川町擔任教育實習的故事主角岡也一樹，在搖晃的車廂中慢慢地闔上了眼睛。在奇妙的睡夢中，浮現了一張既熟悉、卻又不認識的女性容顏。為什麼我會知道關於她的事？她一定是非常重要的人、值得我用一生去守護的人。在昏昏沉沉中，傳來詠唱詩歌的曼妙聲音，就這樣在光芒包圍中，慢慢地沉入黑暗……。

回到闊別十餘載的琉川町，在這裡他認識了三個女孩，一個是體弱多病卻仍努力不懈的少女立花加代，另一位則是追求音樂夢想的少女澤口遙風。第三位是被稱為「龍神樣」、承繼了龍神之力的少女仁科雪乃。就在某一天，雪乃在祠堂施行淨身儀式的同時，一樹因為好奇心的驅使而忍不住偷看，只記得雪乃全身被不可思議的光芒所包圍，隨後就此人事不知。待得他清醒之後，只見雪乃一人獨自流著淚，告知了一件令他震驚的事實--因為他觸犯了禁忌而帶來了災厄，讓自己的壽命極端的短縮，只剩下數週的生命可活。接受了這個死亡宣告的一樹，面對著自己尚未完成的夢想，要如何度過他的每一日餘生呢？在最後有限的時間裡，他是否又躲得過死亡的咒縛呢？









體驗平淡之中的感動

凡是第一次接觸創美研究所遊戲的人，必定會為作品中柔和清爽的用色風格所折服。沒錯，這就是創美研究所獨到的色指定與CG技巧，雖然不見色彩繽紛、華麗絢爛，但他們卻憑藉著這樣的手法在市場的湍流中站穩了腳步。這部作品的角色設定與原畫仍由創美研究所當家的タケシマサトシ先生來擔綱，看過他在本遊戲裡的表現，相信各位必然很難跟前幾部作品聯想在一起，而該公司確實也沒有所託非人。遊戲的介面相當的簡單清爽，大量的留白空間卻不失高雅之意，在背景的處理上則是大量地使用濾鏡處理，試圖營造出另一種幻化迷濛的意境。



在配樂上支援PCM音源，曲風略帶玄冥之意，深沉悠遠的背景樂將這部的特色完全表露無遺。此外，全程語音更是表達角色情感不可或缺的功

重視劇情甚於遊戲性的典型

成立不過三年，卻推出高達九部作品的創美研究所，在業界一直以相當特別的姿態活躍著，而其所推出的最新作，便是這部首開其古典民俗風格嘗試的《天ッ濡》。

遊戲以主角所觸發的事件為核心，但隨著劇本中女主角的不同，事件的經緯與解決的方法也將隨之有不同的組合。這部作品在題材上雖然是極為簡單的文字選擇型AVG，但事實上這部作品所著重之處並不在遊戲性，而是充實的故事閱覽性。劇情中對於生活細節、人物關係的交代與安排都極為詳實且合情合理，雖然如此遊戲進度在推進上顯得相當緩慢，但靜下心來反而能讓人集中欣賞故事本身的精髓。

劇情在開頭時的鋪陳並不算太多，相對整個格局就如先前所預設一般，不致一下跳到讓人抓不住。這部作品題材與前不久介紹過的《SNOW》其實有幾分雷同之處，只是表現各有巧妙，或許在實際玩時並不如想像中引人入勝，謎底也沒能太讓人合不攏嘴，基本感覺上還是沒能跳脫出傳統冒險類型的窠臼。













臣。最後想說的是，面對這部《天ッ濡》所感受到的，並非驚艷或是聲光的刺激，而是一種回味的餘韻，這樣的感覺，或許是你在大部分的遊戲中所追尋不到的。

仁科雪乃

被稱為「龍神樣」的女孩，心地善良的她不願看著一樹因為自己而減短壽命，因而努力找出解決的辦法。

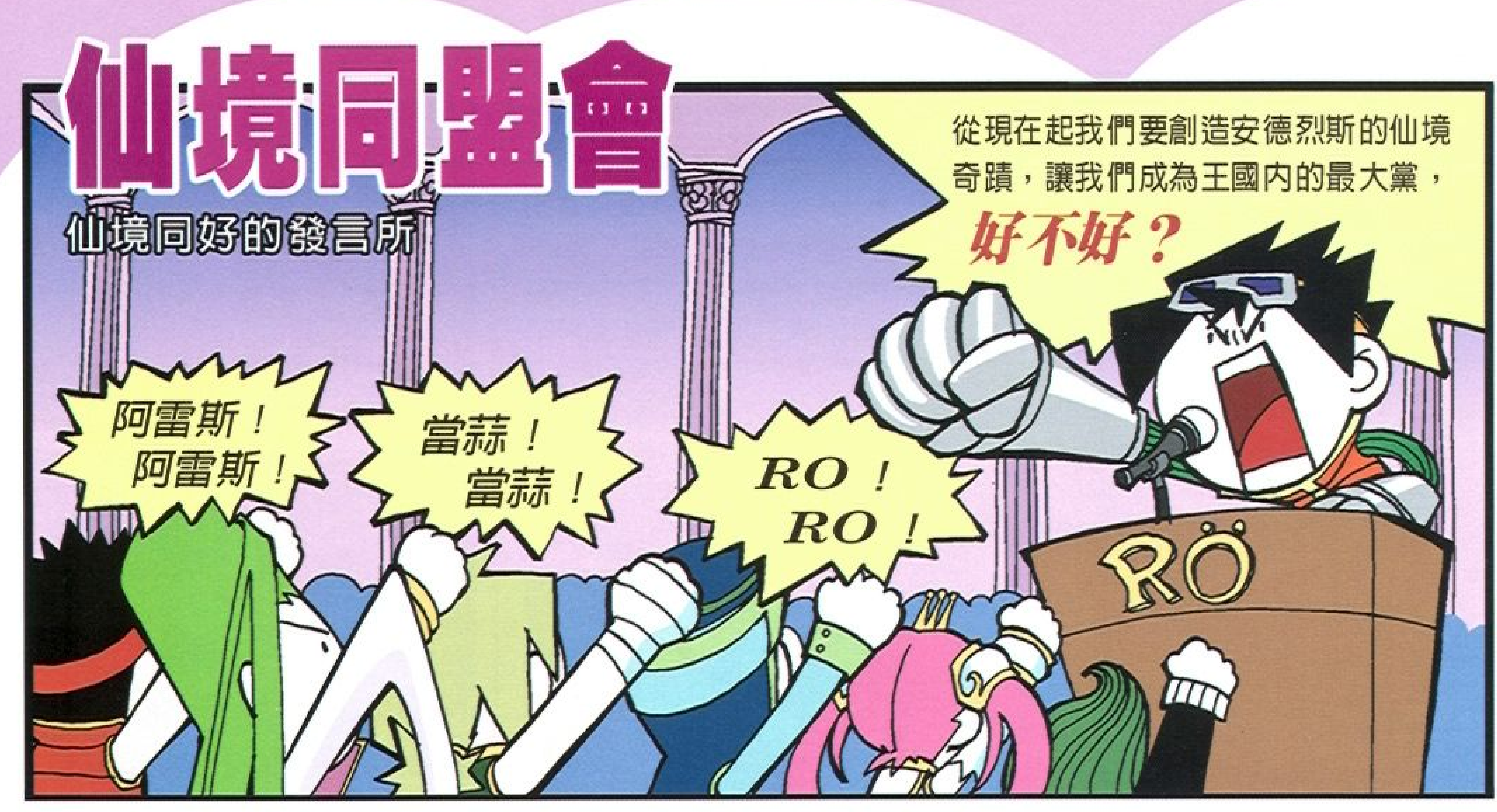


澤口遙風

在琉川町中的喫茶店工作的澤口遙風，彈得一手好琴，為了朝她的音樂夢想前進，也就暫時待在喫茶店打工維持生活開銷，等待實現夢想的機會。她的性格頑固，對於一樹剛開始也沒有好感，兩人就想是平行線的兩端，沒有交集，但終究是會有交會的一天。

立花加代

一樹所住公寓房東的女兒，從小體弱多病的她，總是會很貼心的對待身邊的人，對於一樹和遙風之間的緊張關係，總是會想盡力化解兩人的誤會。



仙境物價大調查

卡片

披肩類

名稱	價格
烏賊卡	10萬～25萬↓
獸人腐屍卡	8萬～9.5萬↓
傀儡娃娃卡	20萬～42萬↓
蛇女伊絲卡	40萬～50萬
盜蜥卡	250萬～350萬↓
南瓜先生卡	20萬～30萬↓
幽靈劍士卡	240萬～280萬↑
白幽靈卡	166萬～185萬↓
小巴風特卡	94萬～125萬↓

鎧類

名稱	價格
蟲蛹卡	80萬～100萬
沙漠幼狼卡	15萬～25萬↓
大嘴鳥卡	75萬～80萬↓
野豬卡	25萬～30萬↓
馬克卡	230萬～250萬↓
卡那多斯卡	15萬～25萬
異變魚卡	50萬～55萬↓
泥人卡	10萬～13萬↓
艾吉歐蜈蚣卡	30萬～40萬↓
闇神官卡	100萬～150萬↑
土人卡	420萬～450萬↑
巫婆卡	50萬～90萬↑
天使波利卡	1.2億～1.5億↑
幽靈波利卡	4200萬～4800萬↓
獸人酋長卡	1億～1.2億↓
帕沙納卡	750萬～800萬

配件類

名稱	價格
克瑞米卡	8萬～10萬↓
螳螂卡	150萬～190萬↑
傑洛米卡	98萬～113萬↓
狸貓卡	6萬～8萬↓
氣泡蟲卡	45萬～80萬
摩卡卡	10萬～12萬↓
人魚卡	6萬～10萬↓
溜溜猴卡	105萬～120萬↑
邪骸海盜卡	50萬～60萬↓
袠卡卡	1200萬～1400萬
黑蟻卡	70萬～82萬↓
劍魚卡	210萬～238萬↓
犬妖卡	40萬～60萬↓

武器類

名稱	價格
白蟻卡	20萬～30萬↑
大嘴鳥蛋卡	240萬～260萬↓
青蛇卡	18萬～20萬↓
魔鍋蛋卡	10萬～18萬↓
水母卡	10萬～15萬↓
曼陀羅魔花卡	90萬～110萬↑
茲諾克卡	15萬～25萬
紅蝙蝠卡	15萬～25萬↑
噬人花卡	50萬～70萬↓
螃蟹卡	10萬～15萬↓
邪骸弓箭手卡	8萬～15萬
刺蝟卡	60萬～70萬↓
哥布靈卡	120萬～135萬↓
沙漠之狼卡	30萬～50萬↓
海葵卡	100萬～120萬↑
木乃伊卡	90萬～100萬↓

帽子&頭盔類

名稱	價格
長老樹精卡	7萬～10萬↓
馬爾杜克卡	20萬～25萬↓
夢魘卡	40萬～50萬↓
基爾瑟卡	50萬～65萬
小惡魔卡	150萬～220萬↑
獸人英雄卡	1.5億～1.8億
蜂后卡	1.8億～2億

盾類

名稱	價格
盜蟲卵卡	100萬～110萬
蟻卵卡	60萬～80萬↑
突變蛙卡	40萬～45萬↓
大腳熊卡	15萬～23萬↓
獸人戰士卡	23萬～30萬↑
畢帝特飛龍卡	60萬～80萬↓
黃金蟲卡	3.7億～4.5億↑
卡利斯格卡	2000萬～2500萬↑
蟻后卡	8000萬～1億

武器類

名稱	價格
黑蛇卡	70萬～75萬↓
聖誕波利卡	370萬～450萬↑
邪骸獸人卡	85萬～100萬↑
邪骸礦工卡	100萬～120萬
畢帝特地龍	70萬～90萬
米洛斯卡	70萬～86萬↑
赤蒼蠅卡	350萬～450萬↑
邪骸士兵卡	220萬～235萬↓
巴風特卡	2.2億～2.8億↑
死靈卡	1.5億～2.2億↓
皮里恩卡	2.9億～3.1億↑
狄奧斯卡	145萬～200萬↑
卡浩卡	450萬～500萬
海神卡	850萬～900萬

武器

雙手劍

名稱	價格
雙手巨劍 (2)	65萬～80萬↓
雙手重劍 (2)	40萬～60萬
十字巨劍	60萬～80萬↑
亞爾特劍 (3)	280萬～300萬
+8亞爾特劍 (3)	550萬～600萬↓
名刀 不知火 (村正)	1200萬～1400萬↓
巨大雙手劍	200萬～250萬↓

短劍

名稱	價格
長柄短劍 (3)	35萬～50萬↑
+10卡特短劍 (4)	50萬～68萬
+10笨拙短劍 (4)	80萬～120萬
魔短劍 闇噬	200萬～300萬↓
砂塵短劍	200萬～250萬↓
妖短劍 泣神怨	390～420萬
幸運短劍	500萬～565萬↓
月靈短劍	600萬～800萬

杖

名稱	價格
言靈魔杖	20萬～30萬
巫杖 魂咬	45萬～66萬↓
骷髏魔杖	455萬～480萬↓
靈魂之杖	3000萬～3500萬↑

靴類

名稱	價格
瑪勒盜蟲卡	130萬～135萬↓
木乃伊犬卡	80萬～100萬↑
轉轉蛋卡	100萬～120萬↑
黑狐卡	50萬～70萬↓
鬼女卡	39萬～50萬↓
月夜貓卡	2.4億～2.6億↑
虎王卡	1.1億～1.3億

單手劍

名稱	價格
+8圓柄馬刀	55萬～80萬↓
獸人之劍	48萬～62萬↓
火靈之劍	370萬～400萬
狂擊之劍	480萬～500萬↓
騎兵之劍(3)	300萬～310萬↓

弓箭

名稱	價格
+8十字弓(3)	260萬～278萬↑
坎普茲弓(4)	42萬～55萬↑
亞伯雷弓(2)	110萬～150萬↑
角弓(2)	195萬～230萬
盜賊之弓	100萬～200萬↑

矛槍

名稱	價格
斧錘長矛	50萬～80萬↑
德瑞尹長戟(3)	500萬～550萬↓
死神之鐮	355萬～410萬↓
風靈之矛	1000萬～1100萬

錘

名稱	價格
+8鏈錘(3)	70萬～77萬↓
秘銀長錘	360萬～380萬↑
黃金之錘	300萬～330萬

頭飾

頭飾

名稱	價格
蘋果頭飾	10萬～25萬↓
花冠	130萬～150萬↓
花髮圈	50萬～75萬↑
亡者三角巾	1600萬～1850萬↑
頭箍(1)	80萬～100萬↓
髮箍	465萬～500萬
粉紗髮圈	70萬～80萬↓
喪禮帽	30萬～50萬↓
小丑帽	420萬～460萬↓
竹蜻蜓髮圈	20萬～40萬↓
海盜頭巾	100萬～120萬↓
貓耳髮圈	10萬～15萬↓
兔耳髮圈	280萬～300萬↓
天使髮圈	4200萬～4400萬↓
惡魔髮圈	2100萬～2300萬↑
學士帽	90萬～100萬
學生帽	1200萬～1500萬↓
紅蝶髮帶	20萬～40萬↓
圓帽	120萬～160萬↓
耳機	65萬～80萬↓
耳罩	85萬～100萬↓
回憶帽	420萬～500萬↑
紳士帽	350萬～410萬↑
牛仔帽	350萬～440萬↓
后冠	1億～1.2億↓
皇冠(歡冠)	1億～1.3億↑
黃金冠冕	380萬～450萬↓

防具

披肩

名稱	價格
披肩(1)	128萬～135萬↑
抗魔斗篷	25萬～30萬↑
斗篷(1)	600萬～650萬
伯爵斗篷	30萬～50萬↓

盾

名稱	價格
鐵盾(1洞)	40萬～60萬↑
鏡盾(1洞)	60萬～80萬↑
鋼盾(1洞)	33萬～42萬↑

斧

名稱	價格
+8鋼斧	25萬～30萬↓
+8雙手斧(2)	400萬
血斧	3000萬～3500萬↑
智天使之斧	1700萬～2200萬↓

書籍

名稱	價格
火靈之書	45萬～55萬↓
水靈之書	20萬～30萬
風靈之書	30萬～40萬↓
地靈之書	20萬～30萬
智慧石碑	450萬～500萬

頭飾

名稱	價格
首領冠冕	3000萬～4000萬↑
領導者頭箍	1億～1.58億↓
普隆德拉軍帽	600萬～800萬↑
羽毛帽	500萬～550萬↑
魔法帽	280萬～330萬↑
海盜船長帽	1000萬～1200萬↓
黃金帽	300萬～450萬↑
山羊頭盔	6500萬～6800萬↑
殭屍帽	20萬～35萬↓
尖角髮圈	800萬～830萬↓
骨製頭盔	1000萬～1200萬↓
眼罩	320萬～380萬↓
妖精頭飾	2300萬～2800萬↑
望遠鏡	125萬～140萬↑
整人面具	200萬～250萬↑
劍士頭飾	20萬～25萬↓
舞會面具	25萬～35萬
鋼鐵面具	65萬～70萬↓
煙斗	500萬～620萬↓
花葉	200萬～235萬↓
草葉	150萬～175萬↓
金屬口罩	32萬～46萬↓
眼鏡頭飾	525萬～580萬↓
眼鏡(1)	1.5億
妖道帽	45萬～70萬↓
天使頭盔	5000萬～6000萬↓
人面獅身帽	2600萬～3000萬↓
蛋糕帽	20萬～27萬

鎧

名稱	價格
鋼鐵鎖子甲(1)	140萬～150萬↓
西裝外套(1)	170萬～190萬↓
緊身便衣(1)	380萬～420萬↑
毛皮大衣	35萬～50萬↓
魔法外套	250萬～400萬↓
秘衣 美德	750萬
盜賊之衣(1)	840萬～870萬↓
鋼鐵鎧甲(1)	650萬～780萬

靴

名稱	價格
長靴(1)	33萬～40萬↑
戰士長靴(1)	155萬～165萬↑
抗魔鞋	60萬～80萬↑
玻璃鞋	70萬～80萬↓

拳刃

名稱	價格
+8拳刃(3)	110萬～170萬
卡塔勒拳刃(2)	25萬～28萬↓
秘刃 闇隱(1)	40萬～50萬↓
火靈拳刃	330萬～350萬↓
水靈拳刃	850萬～900萬
風靈拳刃	380萬～410萬↓
刺藤拳刃	20萬～25萬↓
骸靈拳刃	35萬～40萬↓
刺殺拳刃	60萬～70萬↓
冰靈拳刃	450萬～550萬↓

頭飾

名稱	價格
廚師帽	150萬～180萬
魔法師帽	380萬～410萬↓
魔術師帽	820萬～950萬↓
天線帽	600萬
愛心髮夾	410萬～450萬↑
上弦月髮夾	500萬～600萬
條紋髮帶	150萬～180萬↑
破產之哀	150萬～160萬
燈泡髮圈	135萬～150萬
波利帽	90萬～100萬↓
熊貓帽	200萬～240萬↓
狸貓帽	140萬～160萬↓
魔菇帽	320萬～400萬↓
小惡魔帽	5500萬～7000萬
歌劇之魂假面	500萬
迷你眼鏡	180萬～250萬
紅暈	820萬～850萬↑
時尚太陽眼鏡	480萬～555萬↓
金屬頭盔(1)	430萬～500萬↓
礦坑安全帽	800萬～850萬↓
丸子頭飾	2000萬～2200萬↑

※以下價格均為一般流通價，實際價錢還是以遊戲中露店的價格為主，價格會時時更新。
本次參考伺服器為 Loki-1，
參考時間 11月12～14日 。

配件

名稱	價格
防禦手套(1)	650萬～720萬↑
髮夾(1)	30萬～38萬↓
智慧手套	12.5萬～15萬↓
敏捷別針	80萬～90萬↑
敏捷別針(1)	930萬～950萬↓
智力耳環	125萬～150萬↓
智力耳環(1)	2800萬～3200萬
皮帶	30萬～45萬↓
神射手套	280～350萬↓
防禦戒指	1500萬～1800萬↑
力量戒指	45萬～66萬↓
力量戒指(1)	3500萬～4000萬↑
幸運珠鍊(1)	260萬～338萬↓

道具

道具

名稱	價格
卡斎之牙	30萬～50萬
鐵	2000～2500↑
鋼鐵	1萬～1.3萬
煤礦	4000～4500
黃金	35萬～50萬
華麗金屬	10萬～20萬
星星的角	0.8萬～1萬↓
枯樹枝	3.5萬～4.2萬↓
神之金屬原石	1.1萬～1.2萬↓
神之金屬	5.2萬～6萬↓
鋁原石	1.6萬～1.8萬↓
鋁	7.3萬～7.9萬↓
神秘箱子	23萬～26萬↓
神秘紫箱	155萬～175萬↓
老舊收集冊	200萬～230萬↓

插卡&製作屬性

裝備

名稱	價格
治癒的髮夾(黑蟻卡)	100萬～110萬↓
投擲的髮夾(劍魚卡)	220萬～250萬
店頭的髮夾(犬妖卡)	100萬～110萬↓
+7兩倍危急卡塔勒	450萬～580萬↓
+8三倍危急拳刃	680萬～750萬↓
+8三倍危急十字弓	900萬～1000萬↑
+8三倍危急亞爾特	998萬～1150萬↑
+8屬性雙刃短劍	80萬～100萬
屬性大馬士革短劍	150萬～180萬↓
+8屬性圓柄馬刀	100萬～120萬↓
屬性亞爾特劍	100萬～110萬↓
+8屬性亞爾特劍	140萬～170萬↑
二級強悍屬性亞爾特劍	250萬～380萬
二級強悍屬性十字巨劍	410萬～450萬
屬性日本刀	200萬～250萬↓
屬性水紋之劍	180萬～200萬↓
屬性十字巨劍	200萬～250萬↓
屬性雙刃長戟	250萬～300萬
屬性騎士長矛	165萬～180萬↓
屬性雙手斧	150萬～180萬

仙境

新二轉職業

詳細技能配點法～十字軍、武道家、流氓篇

新二轉職業在12月中開放在即，想必有許多玩家對於衆多各職業的新技能到底實用性如何？要怎麼配技能點比較有效益等等的問題相當感興趣吧？！這次只先介紹了十字軍、武道家及流氓三種職業的分配，其它吟遊詩人&舞孃、鍊金術師及賢者就在下次討論。關於配點方式是阿雷斯我考慮過後的配點，對於配點方式覺得有改進空間的話還請Mail過來一起討論喔^_^！或是直接把自己的配點心得投稿在旅店專欄讓大家參考。

(Mail請參閱『漫遊者旅店』專欄)



十字軍技能配點



號稱新一代的肉盾，技能也多以盾為主，由於較實用的技能不多，所以在點數上也比較寬裕。從一些人的經驗來看，「自動防禦」是十字軍務必修練的技能，它在提供迴避率的計算時，是以絕對迴避來計算，跟Flee的多寡無關，所以在面對大批的敵人時，最能看出「自動防禦」神奇的地方。

犧牲系十字軍

建議配點法

信任	LV10
聖十字攻擊	LV6
聖十字審判	LV4
自動防禦	LV10
盾擊	LV3
迴旋盾擊	LV3
反射盾	LV5
犧牲	LV5

總合JOB LV47

信任LV7→自動防禦LV5→聖十字攻擊LV6→盾擊LV3→迴旋盾擊LV3→反射盾LV5→聖十字審判LV4→犧牲LV5→自動防禦LV10

這類型十字軍是以「犧牲」技能為重點，「犧牲」技能可以在組隊時替隊友承受攻擊，讓牧師得以專心照顧一個人就好，免除照顧多人時的疏忽而導致隊員喪命。修練此系的玩家在劍士時期的時候，重點技能只要將「單手劍使用熟練度」點滿LV10即可，而如果想騎鳥的話，記得點一點到霸體上就足夠，且並不用刻意JOB LV50才轉，JOB LV40時就可以準備去做轉職的準備。

當玩家轉職成十字軍之後，要習得「犧牲」技能，在JOB LV38的時候就能達成，而由於「犧牲」技能的等級影響到使用範圍、維持時間及最大重複使用人數，所以務必要點到滿(LV5)。而前置技能「自動防禦」雖然只要LV5，但由於「自動防禦」對於迴避率有很顯著的影響，且對於被使用「犧牲」技能的隊員也有效，所以之後也務必要點滿(LV10)。當點到這邊的時候，手邊還餘下3點的技能點數還沒點，其實也可以考慮點在「騎乘術」上來騎騎鳥，只是餘下的點數並不足以將「騎兵修練」點到滿，這會使得攻擊速度大幅下降，所以並不建議，想騎鳥的玩家可得多注意，犧牲系並不是適合騎鳥的職業。「光之盾」基本上只是減輕遠距離攻擊的傷害，牧師的「光之障壁」可以取代它的存在。所以剩下的這3點就端看喜歡哪個技能就加點哪個吧！



治癒系十字軍

建議配點法

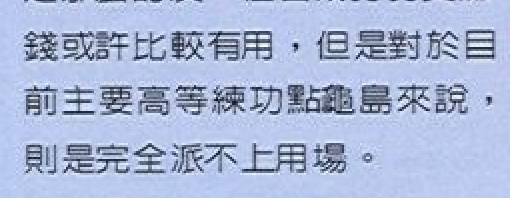
信任	LV10
治療術	LV1
天使之護	LV5
天使之擊	LV5
治癒術	LV10
神祐之光	LV5
自動防禦	LV10

總合JOB LV47

信任LV5→自動防禦LV5→治療術LV1→天使之護LV5→天使之擊LV5→信任LV10→治癒術LV5→神祐之光LV5→治癒術LV10→自動防禦LV10

基本上治癒系十字軍跟隊伍中的牧師角色重疊性非常高，也由於此，並不建議玩家們修練治癒系十字軍，且此類型十字軍勢必得在INT數值上多下點功夫，不然效果會大打折扣。

對於治癒系的最終技能「神祐之光」來說，只是對於聖屬性和惡魔型魔物有增加抗性的功能，且最高等級LV5的時候也才只能減輕25%，效益上並不是想像中的大。屬於聖屬性和惡魔型的MVP魔物有月夜貓、死靈、黑暗之王及巴風特，小王則有天使波利和幽靈波利，而對於較高等級擁有較強攻擊力的魔物也只有幽靈弓箭手、鏡妖、狂暴小土人、小惡魔、邪骸浪人、鴞梟首領、鴞梟男爵、狂暴月夜貓及迷幻之王，泛用性就不是那麼的廣，在古城打打寶賺錢或許比較有用，但是對於目前主要高等練功點龜島來說，則是完全派不上用場。



矛槍系十字軍

這類型的十字軍就在於使用擁有高攻擊力的雙手槍，再配合上高攻速來達到重創魔物的效果。在點選技能方面只要將最基本的「長矛使用熟練度」和「長矛加速術」點滿，再配合上能發揮長矛威力並有攻擊加成的「騎乘術」和「騎兵修練」，剩下的點數再點到能增加迴避率的「自動防禦」和增加最大血量並能對聖屬性魔物有高抗性的「信任」。

相較於騎士的多樣長矛技能，十字軍的長矛技能就只是強化攻擊力以及強化攻速的效果而已，但因為雙手槍有著遊戲中偏高的武器攻擊力，所以能擁有較穩定的普攻。在這些武器之中，「德瑞尹長戟」該是這類型十字軍最好用的武器吧！其中又以海神(預計這次5.0版會重新開放)所掉落的3洞德瑞尹長戟最實用，150 ATK配合上各種屬性種族卡，殺傷力將非常可觀。

建議 配點法

騎乘術	LV1
騎兵修練	LV5
長矛使用熟練度	LV10
長矛加速術	LV10
自動防禦	LV10
信任	LV10

總合JOB LV47

騎乘術LV1→騎兵修練LV5→長矛使用熟練度LV10→長矛加速術LV10→自動防禦LV10→信任LV10

盾系十字軍

基本 配點法

自動防禦	LV10
盾擊	LV5
迴旋盾擊	LV5
反射盾	LV10
光之盾	LV5
騎乘術	LV1
騎兵修練	LV5
信任	LV7
治療術	LV1

總合JOB LV50

自動防禦LV5→盾擊LV5→迴旋盾擊LV5→反射盾LV5→騎乘術LV1→騎兵修練LV5→反射盾LV10→自動防禦LV10→光之盾LV5→信任LV7→治療術LV1

建議 配點法

自動防禦	LV10
盾擊	LV3
迴旋盾擊	LV3
反射盾	LV10
騎乘術	LV1
騎兵修練	LV5
信任	LV7
聖十字攻擊	LV10

總合JOB LV50

自動防禦LV5→盾擊LV3→迴旋盾擊LV3→反射盾LV5→騎乘術LV1→騎兵修練LV5→反射盾LV10→自動防禦LV10→信任LV7→聖十字攻擊LV10

此類型十字軍是以盾系全修為主要目的，這使得在組隊時多了更深一層的防護，只是在攻擊火力上就沒有太大的助益。所以倒是建議用另一種配法，「光之盾」不點，「盾擊」和「迴旋盾擊」也只點到3，「治療術」也不用點，就把這挪出來的10點都點在「聖十字攻擊」技能上，來強化此類型的攻擊火力。「盾擊」除了基本的攻擊之外，還能有附加昏眩和擊退的效果，「迴旋盾擊」則是遠距離攻擊，在理想狀態下，如果敵人靠近時，可以使用「盾擊」將其震退，然後再使用「迴旋盾擊」來攻擊，等到敵人慢慢逼近時又再次使用「盾擊」將其震退，如此週而復始…

…不過在解決敵人前，可能SP會先耗乾吧。「盾擊」的最大功能還是使用在組隊時來保護非肉搏系的角色，負責將進逼的魔物給震退回去，免於滅團的危機。





流氓技能配點



不管是那一型的流氓，其起始技能就算是把「蒼鷹之眼」、「二連矢」及「單手劍使用熟練度」點滿之後，剩下的技能點數還是得去點其它技能，於是初始技能「強奪」的前置技能「偷竊」一定要在盜賊時期就得點(有哪個盜賊會不去點這技能的？應該沒有吧！)。又因為「強奪」技能的成功率除了跟本身的技能等級息息相關之外，「偷竊」技能的等級以及Dex都會有所影響，所以建議在盜賊時期要把「偷竊」技能都點滿，這點數可以從「施毒」技能那邊挪過來。別忘了也要分配1點在「隱匿」技能上，不然可是學不到流氓的「潛遁」技能的。而文中的配點方式並沒有把「強制減價」的技能考慮進去，因為雖然修到滿有比商人更低1%的進價，但是買東西這種事情交給商人就好，沒必要浪費點數在上頭。如果不是特別要求的話，盜賊在JOB LV40時就可以準備去轉職了，不用在意說一定要JOB LV50轉，不過如果想免除轉職考試的話，倒是可以有恆心地練下去。

弓箭系流氓

這類型的流氓因為主要的武器是弓箭的關係，練法就如同弓箭手般，技能的修練也是以能增加攻擊距離的「蒼鷹之眼」和瞬間二連發的「二連矢」為主，另一個必修重點就是有著700%攻擊加乘的「背刺」。在原本的設定中，流氓還有少部分獵人的陷阱技能，不過現在也已經從技能表裡頭移除掉了。

前面提到流氓的必修技能「背刺」的奧妙之處就在於它是”必中”的攻擊，無論是迴避率多高的敵人，通通躲不過這招的威脅。而巧妙的是，「背刺」裝備弓箭時也能使用且不消耗箭數(當然是近距離囉，拿箭戳？)，所以在裝備屬性箭和700%的加乘之下，隨便都能打出2000~3000以上，且在新的SP回復公式之下，很快就能補回所消耗的SP，所以也請隨時把四種屬性箭各帶幾把放在身上來看情形替換使用，絕對有出奇的效果唷！附加說明一點，「隱匿」狀態下也能使用(使用過後「隱匿」狀態會解除而現身)，配合上「潛遁」技能可以無聲無息地到達敵人背後，接著就該是使出”抓背攻擊”的時刻了。

至於其他所修練的技能，「潛擊」的實用性也並沒有想像中的高，因為它是在「隱匿」狀態下所使用的，雖然配合上「潛遁」可以在「隱匿」的狀態之下移動，只是在攻擊過後就會從「隱匿」狀態下現身，需要再花費SP去使用「隱匿」技能來再度發動「潛擊」。不過在使用「潛擊」過後從「隱匿」狀態現身的那當時並不會受到敵人的攻擊，且並沒有Delay的時間，所以可以馬上再施展「隱匿」來使用「潛擊」，連發的效果還不錯，這也能算是「潛擊」技能的一個小小優點。只是…「潛擊」本身的攻擊加乘並不高(250%)，且耗費的SP又略高，以這樣花費的SP量來看所造成的損傷度，並不是相當的划算。

建議 配點法

強奪	LV5
偷錢	LV4
潛遁	LV5
潛擊	LV5
背刺	LV10
蒼鷹之眼	LV10
二連矢	LV10

總合JOB LV46

蒼鷹之眼LV10→強奪LV4→偷錢LV4→背刺LV10→潛遁LV2→二連矢LV10→潛擊LV5→潛遁LV5→強奪LV5

抄襲系流氓

在原本想像中，「抄襲」可以”隨意”的抄任何一種技能來”隨時隨地”使用，如此的話這技能真是太方便了！可是事實卻跟想像完全相反，「抄襲」成了流氓眼中不值一修的廢技，主要就是無法隨心所欲的修自己想修的技能。

「抄襲」的技能抄得是來自於對方施放在角色身上”成功”且能”造成傷害”的技能，例如一般的”攻擊性”技能，但是在一般地圖上並不能對人物施放，所以只能在PVP場或是攻城戰時才能有機會習得。而習得後的使用性方面，例如騎士的「投擲長矛攻擊」，在使用時一定得裝備槍，但是…流氓能裝備槍嗎？答案是不能的，所以就算修到了也無法使用，就算是商人的「手推車攻擊」，流氓哪來的手推車讓你推=.=a，鍊金術師的「火煙瓶投擲」和「強酸攻擊」倒是人物身上帶有火煙瓶和鹽酸瓶時可以使用。所以如此一來，輔助性的法術就沒法習得，而像是「治癒術」、「十字驅魔」等等的這些技能，則可以裝備插有闇神官卡的衣服使人物屬性轉變成不死屬性來受到傷害習得(「光獵」可以使用隱匿來習得)，但是如同修到法巫師的攻擊法術般，INT不高的流氓所施放的效果實在是會令人汗顏啊！

另外還有一點不便的是，由於是屬於被動技，所以在已經抄襲了某一技能時，後來又被施放其它技能的時候，先前的技能就會被之後的技能所覆蓋過去，且當死亡時以及在變換地圖時就會忘掉所記憶的技能(這方面的判定跟覺醒藥水般的判定相同，需在”同名稱”地圖上)，所以在PVP場或攻城戰記憶後再帶到其他地區使用的方法是行不通的。

而「抄襲」的前置技能「脅持」的實用性如何呢？當使用後，被脅持的對象會和自己一起傳送到地圖上的任一點，之後自己會有Delay的時間，但是怪物卻不會有(同是玩家角色的話就有待觀察)，所以如果脅持的是強怪的話，可能會讓自己陷入危機當中，這在組隊時也是無用的技能之一，飛走了要找誰來幫忙打怪啊?!不過到是可以當當”小白技”，在別人打怪的時候把該怪物脅持走，效果非常顯著唷！只是並不很建議這麼做……

建議 配點法

強奪	LV4
偷錢	LV4
背刺	LV10
潛遁	LV2
潛擊	LV5
脅持	LV5
抄襲	LV10
單手劍使用熟練度	LV9

總合JOB LV50

強奪LV4→偷錢LV4→背刺LV10→潛遁LV2→潛擊LV5→脅持LV5→抄襲LV10→單手劍使用熟練度LV9



脫衣系 流氓



建議配點法❶（搞笑型）

	強奪	LV7
	偷錢	LV4
	背刺	LV10
	卸除頭盔	LV5
	卸除盾牌	LV5
	卸除鎧甲	LV5
	卸除武器	LV5
	流氓天國	LV1
	清洗	LV1
	旗幟塗鴉	LV5
	塗鴉	LV1

總合JOB LV50

強奪LV4→偷錢LV4→背刺LV10→卸除頭盔LV5→卸除盾牌LV5→卸除鎧甲LV5→卸除武器LV5→流氓天國LV1→清洗LV1→旗幟塗鴉LV5→塗鴉LV1→強奪LV7

建議配點法❷（實用型）

	強奪	LV5
	偷錢	LV4
	背刺	LV10
	卸除頭盔	LV5
	卸除盾牌	LV5
	卸除鎧甲	LV5
	卸除武器	LV5
	單手劍使用熟練度	LV10

總合JOB LV50

強奪LV4→偷錢LV4→背刺LV10→卸除頭盔LV5→卸除盾牌LV5→卸除鎧甲LV5→卸除武器LV5→單手劍使用熟練度LV10

建議配點法❸（偷竊型）

	強奪	LV10
	偷錢	LV9
	背刺	LV10
	卸除頭盔	LV5
	卸除盾牌	LV5
	卸除鎧甲	LV5
	卸除武器	LV5

總合JOB LV50

強奪LV4→偷錢LV4→背刺LV10→卸除頭盔LV5→卸除盾牌LV5→卸除鎧甲LV5→卸除武器LV5→強奪LV10→偷錢LV9

這類型的流氓配點方式是以「卸除頭盔」、「卸除盾牌」、「卸除鎧甲」及「卸除武器」為基本的配點，這四種技能在PVP或是攻城戰時對”人”使用時，可以讓對方一段時間裡無法裝備該物品，對於減低攻(守)城方的戰力有很大的幫助。只是如果對方有預先使用鍊金術師的「化學頭盔保護」、「化學盾牌保護」、「化學鎧甲保護」及「化學武器保護」的話，那將使得這些技能失去效果。而使用在怪物身上的話，「卸除武器」可以降低怪物10%的ATK，「卸除頭盔」、「卸除盾牌」及「卸除鎧甲」則各有減低怪物10%的DEF，效果並不如預期。總之，這類型的流氓還是在攻城戰中才能看見他們的價值。

由於修滿「卸除武器」只需要在JOB LV27就能達成，所以剩下來的23點技能點數就再依型態來區分為搞笑型、實用型及偷竊型三種。

搞笑型

除了修習”卸除”之外，副修的技能就是以惡作劇為主的技能(背刺是必學)，這些技能在實戰中是完全沒有任何效果的，有的只是可以亂塗鴉別人工會旗的「旗幟塗鴉」和在地上寫字的「塗鴉」技能，純粹只是博君一笑。至於「流氓天國」也並沒有想像中的好用，因為它只對範圍內(3x3)的”流氓”有效，其它職業的玩家進到範圍內一樣會被怪物攻擊。而使用中的流氓也限定只有”坐”在地板上時才有功效，只要一站起來就失去了效力，這在組隊時會被當米蟲；單練時去哪找個流氓來陪你”坐”在地上，就算找到人，但是兩個人”坐”在地上會有任何意義嗎……？

實用型

副修技能則是把惡作劇移到了「單手劍使用熟練度」，這麼點的目的是強化使用短劍時的攻擊力，不管是這三種型的哪一型，都是在戰鬥時以短劍為主再搭配盾，所以為了練功方便才作如此配置。但如果想使用弓箭的話，就把那10點挪到「蒼鷹之眼」去增加弓箭的射程即可。

偷竊型

主修”卸除”之外，副修則是回頭把「強奪」和「偷錢」技能點到滿來增加偷竊的成功率。在遊戲設定中有點小小的Bug，照理說偷竊過的怪物重複偷竊的話並不能偷到物品(錢)，但是目前卻是以技能來分，「偷竊」過的怪物還是可以「偷錢」，而攻擊時的「強奪」又還能再繼續的剝一層皮，一魚三吃的感覺真是太棒了！不過與其強化”偷竊”技能，倒不如練上一種的”實用型”還來得有攻擊力，因為偷竊這種技能，運氣才是王道啊！

武道家技能配點

武道家的既能無論怎麼配，都是從「鐵沙掌」開始的，而「鐵沙掌」的前置點數就是在服事時期的「天使之擊」和「天使之護」，且都要修到LV10，所以無論是哪一型態的能力配點，在技能配點時務必將這兩個技能修滿。「六合拳」要點滿（20%發動300%攻擊力）或是點到LV5（25%發動200%攻擊力）把剩下的5點點去其他技能就端看個人，在此我是傾向於點滿來強化發動時的攻擊力。



全修系武道家

所謂的"全修"，就是為了習得「弓身彈影」，此類型的武道家必須要每一種技能都修，但是卻沒有一個技能是能夠學滿的（「蓄氣」是為了後續技能而必須滿的），雜而不精是它的最佳寫照。那這「弓身彈影」有何過人之處呢？實用嗎？從目前的情形來看來看，答案是持否定的，因為這技能無論在單練或是組隊時，並沒有它能發揮的餘地，要說有的話，那將會是在攻城戰的時刻吧！利用它來突破重重人網、火網，直接來到工會石前攻擊，不過這只是一個想法罷了！實現的可能性不怎麼高……。

建議 配點法

鐵沙掌	LV5
蓄氣	LV5
吸氣	LV1
爆氣	LV3
浸透勁	LV3
彈指神通	LV3
阿修羅霸凰拳	LV3
移花接木	LV5
六合拳	LV5
連環全身掌	LV3
猛龍誇強	LV3
金剛不壞	LV3
真劍百破道	LV2
運氣調息	LV2
弓身彈影	LV1

總合JOB LV48

鐵沙掌LV5→蓄氣LV5→移花接木LV5→六合拳LV5→連環全身掌LV3→猛龍誇強LV3→金剛不壞LV3→真劍百破道LV2→運氣調息LV2→浸透勁LV3→彈指神通LV3→吸氣LV1→爆氣LV3→阿修羅霸凰拳LV3→弓身彈影LV1

當修練到「弓身彈影」的時候，JOB等級也已經到達了48，剩下的兩個技能點就隨自己喜好來補充哪個技能，我倒是會建議點在連續技能裡頭的「六合拳」或是「連環全身掌」。「六合拳」是為了強化普攻發動時的威力（LV5和LV7差了40%的攻擊力），而「連環全身掌」是為了在發動連續技時能有更強的效果（從300%變成400%）。那為什麼不點在更強的「猛龍誇強」呢？原因就在於它的使用頻率並不如「連環全身掌」來得高。除了這跟「猛龍誇強」在命中敵人時有震退的效果之外（還要追過去繼續攻擊），它還需要使用到一顆汽球體且耗費的SP又高，所以如非必要或是要展示攻擊力的時刻，用到的機會實在不是那麼多。

總之呢，這類型的武道家在實戰時並不是很實用，但卻是令人不得不佩服的一種堅持，姑且不論這堅持是好是壞……有可能練成之後會萌生砍掉重練的念頭吧！=_=a

阿修羅武道家

建議 配點法

鐵沙掌	LV5
蓄氣	LV5
吸氣	LV1
爆氣	LV3
浸透勁	LV3
彈指神通	LV3
阿修羅霸凰拳	LV5
移花接木	LV5
六合拳	LV10
連環全身掌	LV3
猛龍誇強	LV1
真劍百破道	LV5

總合JOB LV50

鐵沙掌LV5→蓄氣LV5→移花接木LV5→六合拳LV5→連環全身掌LV3→猛龍誇強LV1→浸透勁LV3→彈指神通LV3→吸氣LV1→爆氣LV3→阿修羅霸凰拳LV5→真劍百破道LV5→六合拳LV10

此類型是以追求極致破壞力的「阿修羅霸凰拳」為主，包括「真劍百破道」在內都是為了使出「阿修羅霸凰拳」為配點主體。「阿修羅霸凰拳」雖然有著最高1000%的攻擊加乘，但是其攻擊力是根據SP量的多寡為計算基礎，一經使出後SP將會完全耗盡，且在數分鐘內不會自然恢復，所以算是一招"表演"性質大於實用性質的技能。不過也因為擁有瞬間破萬的威力，在目前的角色中只有騎士能達到破萬的血量勉強撐過一擊，其他的職業就難逃被秒殺的命運，當然那是在命中的情況下。

那打MVP呢？一次就打過萬的威力是不是很容易得到MVP呢？基本上當打完一擊要再回SP(猛喝"藍水"或是來一顆"天地樹果實")，然後又要造出5顆氣球體來使用爆氣(集一顆耗時約1.5秒，SP消耗8)，接著再造出5顆氣球體來使用「阿修羅霸凰拳」，這之間就需要半分鐘以上的時間，在這段時間裡頭，Boss怪可能早已經被打死或者是別人的累積傷害大於自己打的傷害(咻咻二連矢還是一樣吃王的利器)，所以在效益上不如其他職業吃王來得方便。不過如果是用「真劍百破道」夾住王再接著使出「阿修羅霸凰拳」的話，也是會讓旁人發出"驚歎"的表情喔！



連續技 武道家

這類型想必是許多想修練武道家的玩家最想修練的類型吧！擁有除了不甚實用的「阿修羅霸凰拳」之外的所有攻擊技能，且能百分百的發揮這些技能的效果，從「六合拳」→「連環全身掌」→「猛龍誇強」這一系列的攻擊，遠距離攻擊又有「彈指神通」這技能(用過都說棒！)，這一連串下來的結果，已經能讓一般的敵人大感吃不消，只是在SP的消耗上自己也會吃不消吧！所以在攻擊上還是以普攻的「六合掌」為主，情況允許的話再使用其他連續技。「浸透勁」的威力則是視敵人的防禦力強弱來決定攻擊力，防禦力越高，所受到的打擊也會更為猛烈，使用時得挑好對象才有好效果。

這邊提出的前兩種配點法的不同點就在於「真劍百破道」這技能，配點一是點了4點的「真劍百破道」，而配點二則是把點數給配到「鐵沙掌」來增加15攻擊力(也是可以配到「移花接木」去增加Flee)，就端看玩家想強化哪項。配點一剩餘的兩點也是是玩家的需要點到「浸透勁」或是「鐵沙掌」和「移花接木」上，甚或是「吸氣」和「爆氣」都可各加1點。

至於為什麼「真劍百破道」不點到LV5呢？因為沒有修練「阿修羅霸凰拳」所以也就沒有必要去點到LV5囉！在攻擊敵人時可由LV4的「真劍百破道」開始，接著可發動「連環全身掌」而再繼續使用下一波的連續攻擊。而如果是對上防禦力高的敵人時可調整成LV3的「真劍百破道」，這將會給該敵人超強力的反擊。重要的一點，在發動「真劍百破道」的同時雙方都不能移動，這時可以慢點使用接續的技能，這段時間內可以留給隊友慢慢的來”蹂躪”對方。

至於配點三的點法是為了想偶而來秀一下「阿修羅霸凰拳」而配的，是將原本滿點的「六合拳」調降至LV5，而把這些點數給調配至能習得「阿修羅霸凰拳」的點數，還能有多餘的1點修個「金剛不壞」來玩玩(不想點的人可以把點數點到其它方面)，不過在基本連續技方面的威力可也是沒差很多的喔！

建議 配點法 1

鐵沙掌	LV5
蓄氣	LV5
浸透勁	LV5
彈指神通	LV5
移花接木	LV5
六合拳	LV10
連環全身掌	LV5
猛龍誇強	LV5
真劍百破道	LV4

總合JOB LV50

鐵沙掌LV5→蓄氣LV5→移花接木LV5→六合拳LV5→連環全身掌LV5→猛龍誇強LV5→真劍百破道LV4→浸透勁LV3→彈指神通LV5→六合拳LV10→浸透勁LV5

建議 配點法 2

鐵沙掌	LV10
蓄氣	LV5
浸透勁	LV3
彈指神通	LV5
移花接木	LV5
六合拳	LV10
連環全身掌	LV5
猛龍誇強	LV5
真劍百破道	LV1

總合JOB LV50

鐵沙掌LV5→蓄氣LV5→移花接木LV5→六合拳LV5→連環全身掌LV5→猛龍誇強LV5→真劍百破道LV1→浸透勁LV3→彈指神通LV5→六合拳LV10→鐵沙掌LV10or移花接木LV10

建議 配點法 3

鐵沙掌	LV5
蓄氣	LV5
吸氣	LV1
爆氣	LV3
浸透勁	LV3
彈指神通	LV5
阿修羅霸凰拳	LV1
移花接木	LV5
六合拳	LV5
連環全身掌	LV5
猛龍誇強	LV5
金剛不壞	LV1
真劍百破道	LV5

總合JOB LV50

鐵沙掌LV5→蓄氣LV5→移花接木LV5→六合拳LV5→連環全身掌LV5→猛龍誇強LV5→真劍百破道LV4→浸透勁LV3→彈指神通LV3→吸氣LV1→爆氣LV3→阿修羅霸凰拳LV1→真劍百破道LV5→彈指神通LV5→金剛不壞LV1

175期 RO抽獎卡 虛擬寶物中獎名單

特別獎

- 大嘴鳥蛋卡：林卯生
- 白幽靈卡：沈玫君



精品獎

- 螳螂卡：宮田紀夫、劉昆鑫、葉慶明
- 青骨卡：范世安、何益德、鄭詠璋
- 幽靈劍士卡：許綄妮、劉家鴻、鄭碩文
- 劍魚卡：張慧儀、林巧芬、伍峰宏
- 聖誕波利卡：董凱琪、張凱鈞、吳宛婷
- 傑諾米卡：林嘉琪、伍瑞文、黃啓瑋

注意事項

1. 請以RO官網之名單及發送時間為準
2. 領取者請以抽獎卡上所填的角色向官網指定角色領取獎品
3. 領取獎品時發送人員可能會加以認證，請以抽獎卡上所填的資料答覆。



2003東京電玩展.下

TOKYO GAME SHOW 2003

學者 spitz

首先再跟大家說聲抱歉，無法再上一期給大家一次報導完畢，這次我將繼續報導後面4區的現場狀況以及遊戲內容，不過……因為小尼給我的篇幅有限，加上事先沒有規劃好，所以我的報導有點虎頭蛇尾了……汗，請大家繼續往下看吧：



TOKYO GAME SHOW 2003 SONY Computer Entertainment 第四區

SONY的會場以《EyeToy：Play》作為主打，正面的舞台不時出現宣傳舞者為這款遊戲作宣傳，以嘻哈熱舞來炒熱現場氣氛，現場發放的橘色宣傳袋子是會場中最大的袋子，因而……大家幾乎都拿這個袋子當作最外層的袋子，來把會場的DM帶回台灣……哈。背後的試玩台中也架有《GRAN TURISMO 4》這款遊戲，支援的駕駛方向盤搖桿是令賽車迷注目的GT FORCE Pro（第一個可以轉2.5圈、900度的方向盤搖桿）。



WILD ARMS Alter Code:F

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	RPG
發售日期	2003年11月27日



為《WILD ARMS》系列的最新一代，《WILD ARMS Alter Code:F》強調「原點進化」這點，這次的故事將以當初的1代為藍本，將其本來的2D遊戲改變而成3D遊戲，並且增加了新的角色，也同時把所有的角色加上語音，雖然故事是舊的，不過遊戲可是全新製作的，相信不會令玩家失望的。這次預定追加3名新角色，每位角色都有專屬的技能道具，玩家將要利用3人不同的技能來解謎。遊戲將會安排2個系統：(1)「戰鬥取消系統」：這系統將讓玩家可以取消等級低敵人的戰鬥，遇到敵人時，都會冒出一個驚嘆號，當驚嘆號是白色時，玩家就可以迅速按下X鈕，使用遊戲獨有的ENC計量來取消戰鬥，ENC計量會隨等級增加，也會隨著時間回復，玩家可以自由應





用，當然如果玩家反應慢，來不及按 X 鈕，則還是會進入戰鬥；當驚嘆號是綠色時，代表敵人等級跟玩家差太多，玩家可以直接不耗 ENC 計量就可以取消戰鬥；當驚嘆號是紅色時，代表 ENC 計量不夠或受到敵人偷襲，這時將不能取消戰鬥。(2)「VIT gauge」：在每次戰鬥結束之後，如果有損失 HP，「VIT gauge」系統將會依照 VIT 的存量來自動回復角色的 HP，玩家將可以在地圖上收集「橘色光球」來回復 VIT 的存量。



ChainDive

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	動作
發售日期	2003 年 10 月 16 日



這是一款操縱機器人的動作遊戲，故事上演著「避免自己所在星球被侵略」的老戲碼，因而遊戲舞台是星球上、宇宙中交錯進行，不過主角將不能自由在空中行動，必須利用左手的武器發出「point」加以連接才能在空中多停留，玩家在操縱上要花時間適應，遊戲將像格鬥遊戲一般，可以將攻擊連成 combo，combo 數越多，威力越大，達到一定 combo 數也能回復 HP。

EyeToy：Play

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	螢幕感應遊戲
發售日期	2003 年 11 月 27 日





這是會場中另一個獨特的遊戲，將會利用 USB 攝影機拍攝出玩家，在讓影像顯現在電視上，玩家玩遊戲時，就像是平常的螢幕觸碰式遊戲一般，用手在空中揮舞作出符合遊戲要求的動作，現場玩起來十分有趣，不過因為是用攝影機感應光線，如果位置站不好，會發生感應不良的狀況，就挺麻煩的。遊戲類型各式各樣都有，有直接用手出拳攻擊敵人的遊戲，或阻止掉落物體打到人的小遊戲都有。

SIREN（屍人）

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	冒險
發售日期	2003 年 11 月 6 日



又一款全新的恐怖冒險遊戲問世了，這款遊戲最讓人感到恐怖的一點是：全部的 3D 角色模型都是由真人化妝拍攝，再利用 3D 貼圖技術繪製而成，所以到處充滿的真實感讓人隨時感到不寒而慄。登場人物預定有 20 人以上，具有十分豐富的劇情演進，遊戲中引以為傲的是場景中雨霧的表現方式，讓人更有身歷其境的感覺，遊戲中玩家將可以把視點移到屍人或其他角色上，藉此獲得戰鬥有利情報或遊戲繼續下去的情報。

SOCOM：U.S. NAVY SEALS

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	動作射擊遊戲
發售日期	已上市



這款遊戲就目前很常見戰爭類型的第一人稱射擊遊戲，值得一提的是他有支援 PS2 網路，可以 16 人連線遊玩，另一大特色就是支援含麥克風的耳機，因而連線的時候，可以直接跟隊友溝通，在單人遊戲的時候，也可以用麥克風直接下達指令指揮電腦 AI 去行動，不過前提是……你的日文要說得夠標準 ^^||| (ps. 日文版則用日文下指令，如果是美版就是用英文了)



ラチェット＆クランク 2 (Ratchet & Clank 2)

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	動作遊戲
發售日期	2003 年 12 月 11 日



有趣的動作遊戲《ラチェット＆クランク》即將推出 2 代了，這次將比 1 代多出 20 多種新武器，合計超過 50 種武器，讓玩家可以自由依狀況使用各項武器，這次最大特色就是加入了一些角色扮演的要素，那就是打倒敵人將會獲得經驗值，玩家可以利用這些經驗值改造自己的武器或防護裝備，更增添了遊戲的耐玩度。

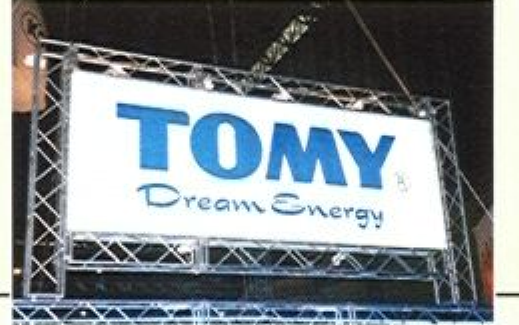


TOMY

第四區

TOMY 今年除了慣例主打《ZOIDS》之外，今年還追加主打了《火影忍者（NARUTO）》系列遊戲，這次一口氣展出 2 款不同類型的遊戲，為了造勢，TOMY 還架設了主角鳴人最喜歡的拉麵路邊攤－「一樂」在會場展示，真是有趣。





NARUTO－ナルト－激鬥忍者大戰！2

對應主機	GameCube
遊戲類型	3D 忍者對戰格鬥
發售日期	2003 年 12 月 4 日



「火影忍者（NARUTO）」這部連載漫畫最近越來越紅了，除了電視卡通外，這種忍者對戰的漫畫內容蠻適合拿來製作遊戲，而「火影忍者（NARUTO）」就同時授權給 TOMY 跟 BANDAI 到不同主機上來製作遊戲，TOMY 這邊的遊戲是以 GameCube 為主機，已經做到 2 代了，這代最大的特色就是引進了 4 人對戰模式，可以同時讓 4 位玩家互為敵人的對戰，也有 2vs2 對戰，實力夠的話也可以進行 1vs3 的對戰，增添了許多對戰樂趣，同時上代為人詬病的角色過少問題，這代也作了改進，是因為 1 代是取得電視卡通版的授權，當時電視卡通版的角色還不夠多，而這時電視卡通已經到中忍考試之時，所以 2 代的遊戲將會增加那時出場的新角色，預定有鹿丸、牙＆赤丸、寧次、志乃……等。



NARUTO－ナルト－木ノ葉戰記

對應主機	GameBoy Adventure
遊戲類型	戰略冒險
發售日期	已推出

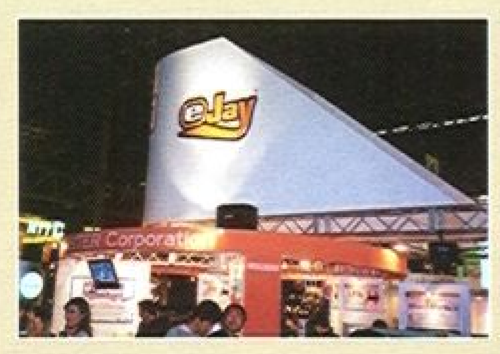


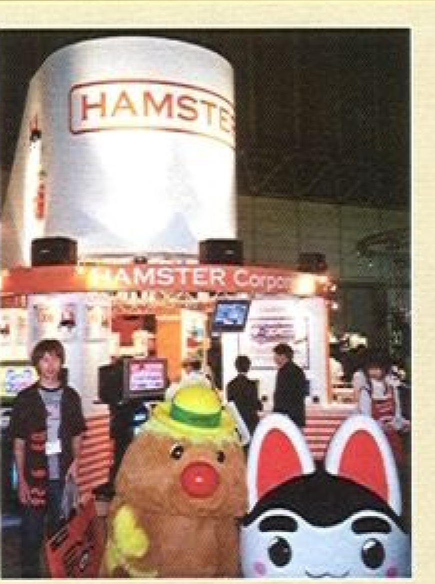
這是 TOMY 另一款「火影忍者」的遊戲，不過不是一款格鬥遊戲，而是一款戰略遊戲，玩家將會在遊戲提供的 30 張以上的地圖上，進行戰略遊戲，故事劇情是演進到中忍考試結束之時，遊戲額外提供的忍者圖鑑模式、問答模式都挺有趣的，在全破之後，玩家可以將遊戲中的各角色自由組隊，然後跟朋友進行 GBA 的通信作戰。



HAMSTER

第四區





這次的 HAMSTER 主打《すくすく犬福》與《eJay》系列，現場有「犬福」的實體布偶在現場造勢，十分可愛，《eJay》是一個可以讓玩家利用提供的工具來作曲的遊戲，有《Dance eJay》《HipHop eJay》、《Techno eJay》三種不同曲風的遊戲可供選擇，另外有展出一系列的攜帶電話版的遊戲讓人試玩，這些攜帶電話版的遊戲前面都有冠上「Game 發掘島」系列。

すくすく犬福

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	問答遊戲
發售日期	2003 年 12 月 11 日

這是一款可愛的「犬福」育成遊戲，不過……「犬福」的育成方法竟然是要靠玩家回答問題的程度而定，隨著玩家回答問題的種類、成績，將會進化出各種不同類型的「犬福」。





KOEI

第 四 區

KOEI的展場跟去年一樣，還是規劃得挺綠意盎然的，都用一些樹木來裝飾會場，會場中展出許多已經發售的遊戲，希望可以吸引另一波的買氣，這些遊戲有《真・三國無雙3》XBOX版、《真・三國無雙3 猛將傳》PS2版、《信長の野望 Online》PS2版、《金色のコルダ》（一款PC版的戀愛育成遊戲）……等，另外也展示了《信長の野望》、《真・三國無雙》的攜帶電話版遊戲。





三國志IX

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	歷史模擬遊戲
發售日期	2003年12月20日



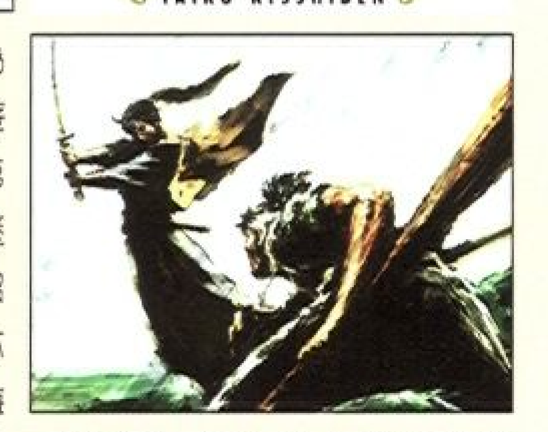


受歡迎的《三國志IX》即將從PC移植到PS2主機上，這代玩法回歸成早期《三國志VI》之前的君主玩法，並且將全中國納入一個超大地圖，所有戰爭、內政、外交都在同一張地圖上作業，不會有切換的困擾，而戰鬥方式也不再是回合制，而是採取類似即時戰略的玩法，名為「Mission Agent System」(簡稱M.A.S.)，玩家將可以在「戰略階段」對每位武將下達指令，等到「進行階段」這些武將將會同時去執行玩家下達的指令。

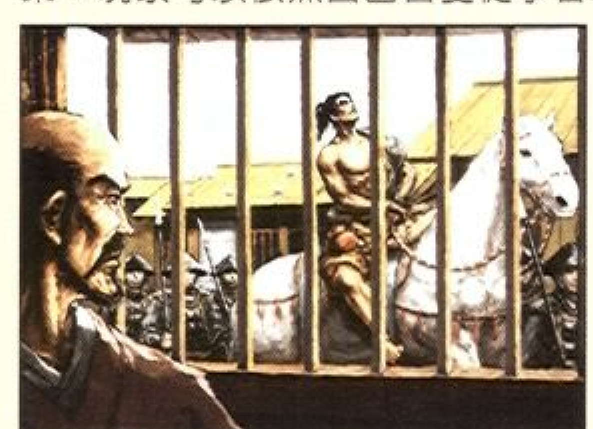
太閣立志伝V

對應主機	PC電腦
遊戲類型	歷史模擬遊戲
發售日期	2003年冬預定

太閣立志伝V
TAIKO-RISSHIDEN



這款以豐臣秀吉為主角的日本歷史模擬遊戲，轉眼間也已經出到第5代了，玩家將可以如歷史上的豐臣秀吉一樣，招兵買馬來統一全日本，亦或在商人、鍛治屋、海賊、茶人中拿到「天下一」的封號，這次的5代除了商人、忍者外，還多了鍛治屋、海賊、茶人、醫生等職業，玩家可以依照自己喜愛從事各項職業，依照自己的能力創出一片天空，在戰鬥系統部分，除了六角格回合模式的軍隊戰爭外，還有1 vs 1或複數vs複數的即時團體戰。

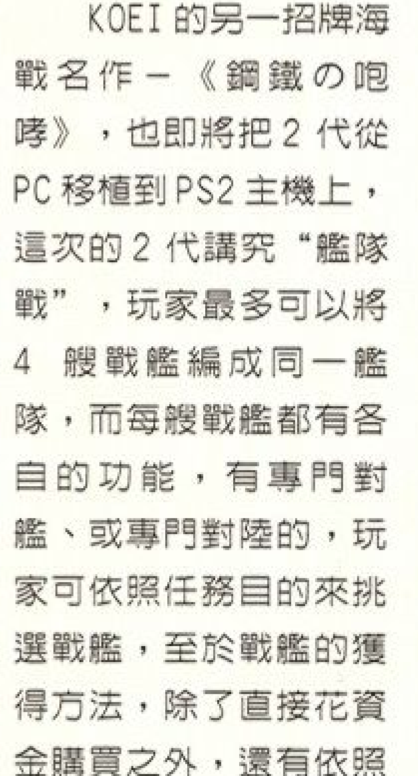


鋼鐵の咆哮2 ウォーシッコマンダー

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	戰艦模擬遊戲
發售日期	2003年12月18日

鋼鉄の咆哮2
ウォーシップコマンダー







KOEI的另一招牌海戰名作－《鋼鐵の咆哮》，也即將把2代從PC移植到PS2主機上，這次的2代講究"艦隊戰"，玩家最多可以將4艘戰艦編成同一艦隊，而每艘戰艦都有各自的功能，有專門對艦、或專門對陸的，玩家可依照任務目的來挑選戰艦，至於戰艦的獲得方法，除了直接花資金購買之外，還有依照事件結果不同給予不同的軍艦，如此增加了收集軍艦的樂趣。至於引人注目的自創戰艦部分，這次追加了160種以上的零件，包含著近代才有的未來武器（如：光學迷彩、重力砲），也為了讓初學者可以輕鬆自創戰艦，特別設了「簡易設計系統」來方便玩家。

GI JOCKEY 3 2003

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	賽馬模擬遊戲
發售日期	2003年10月30日



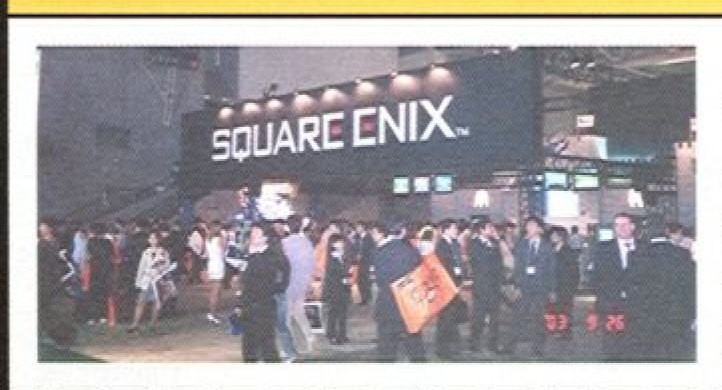




這款KOEI招牌的賽馬遊戲即將推出2003年的版本，預定收入今年上半年所有新馬、新騎師的資料，也加強了玩家vs玩家的對戰模式，也追加了海外賽程的部分。另外，追加的馬匹資料編輯器讓玩家可以自由變更馬匹的能力或個性。

SQUARE-ENIX

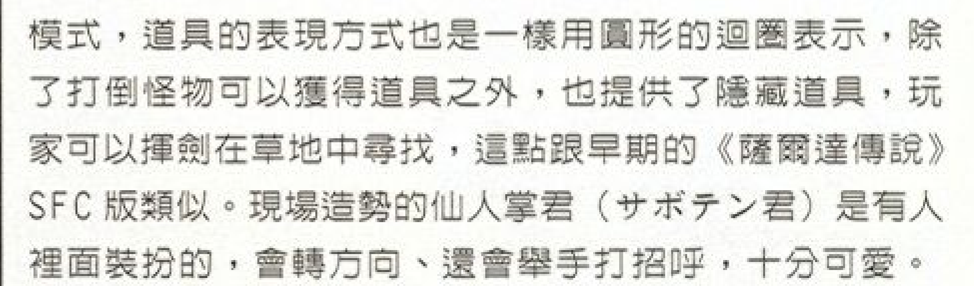
第 四 區



今年的東京電玩展是 SQUARE 與 ENIX 合併以來第一次的大型電玩展，看到「史萊姆」與「陸行鳥」出現在一起，總覺得有點不習慣，因為目前是合併第一年，所以都是原本各自的體系的遊戲繼續開發，不知道未來會不會有「史萊姆」vs「陸行鳥」的遊戲出現，挺令人期待的。現場也有展示太十之二的國際版－《FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL+LAST MISSION》，不過竟然多了 LAST MISSION，這不是擺明要再搶錢一次 ^^|||。

新約　聖劍傳說

對應主機	GameBoy Adventure
遊戲類型	動作 RPG
發售日期	發售中



SQUARE 出名的動作 RPG《聖劍傳說》系列又推出最新作品了，這次將在 GBA 上推出遊戲，遊戲延續著前幾代的基本玩法，還是採取平面 360 度動作 RPG 方式進行遊戲，不過比較特殊的是，在進行頭目戰時，會切換成橫向捲軸的模式，道具的表現方式也是一樣用圓形的迴圈表示，除了打倒怪物可以獲得道具之外，也提供了隱藏道具，玩家可以揮劍在草地中尋找，這點跟早期的《薩爾達傳說》SFC 版類似。現場造勢的仙人掌君（サボテン君）是有人裡面裝扮的，會轉方向、還會舉手打招呼，十分可愛。

鋼の錬金術師

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	動作 RPG
發售日期	2003 年 12 月 11 日



這個遊戲是同名漫畫改編成卡通，再改編成遊戲的，故事是敘述一個充滿著錬金術的架空社會，2 兄弟為了復活他們的母親，使用了禁忌的錬金術，不過禁忌之術不是他們 2 兄弟可以控制的，因而奪走弟弟的肉體以及哥哥的左腳，哥哥不得已以他的右手為代價將弟弟的靈魂封在機器鎧之中，哥哥為他失去的右手跟左腳裝上鋼鐵鎧，因而被稱為「鋼の錬金術師」，為了使弟弟恢復原狀，這 2 兄弟踏上了尋找「賢者之石」之旅，因為這是卡通移植的，本遊戲最大特點就是串場時，會以卡通來直接表現，是款動畫迷不能錯過的遊戲。現場有架著弟弟所寄生的機器鎧造型模型。

FRONT MISSION 4

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	戰略 RPG
發售日期	2003 年 12 月 18 日



很久沒推出續作的《FRONT MISSION》系列即將推出第 4 代了，遊戲延續之前機體自由改裝、然後發生事件進行戰鬥的遊戲方法，機體也是分為身體、左手、右手、腳部 4 大部分，將會分別計算損傷，另外這次增加 link system，可以把之前單純的 1vs1 的戰鬥，發展成 4vs4 的戰鬥，因為這是第一次移植到 PS2 上發行遊戲，所以這次的畫面也是很講究的，戰鬥地圖將會比 3 代大 10 倍，所呈現的建築物也會更精細。另外，《FRONT MISSION》系列也將推出復古風，將會把當初在 SFC 推出的 1 代移植到 PS 上，預定追加新的角色，整個場景也會重新繪製，也會增加簡易戰鬥模式（不需切戰鬥畫面的模式），另外也會出個《FRONT MISSION HISTORY》，將之前在 PS 上出過的 2-3 代與現在的 1 代變成合併版搶錢 ^^|||；另外也傳出線上版－《FRONT MISSION ONLINE》的消息，不過尚未有詳細內容消息。



劍神 DRAGON QUEST 甦りし伝說の劍

對應主機	其他
遊戲類型	體感角色扮演
發售日期	已推出



這是一款《勇者鬥惡龍》系列遊戲，不過……不是單純的 RPG，而是玩家拿著特殊的遊戲劍手把，對著電視螢幕揮擊，另外值得一提的，這款遊戲不需任何遊戲主機，只要拿著那把"劍"以及它放記憶卡的地方，就可以在任何電視上玩（當然是指有 AV 端子的電視），因為不支援任何主機，所以遊戲畫面大約只有 SFC 時期的等級，充滿濃濃的復古風。現場的試玩台擠滿了想要嚐鮮遊玩的玩家，現場一群人拿著劍揮擊的場面滿有趣的，試玩的參加獎是墊板一張，如果達到目標分數的話則會送玩家史萊姆玩偶一隻。



スライムもりもりドラゴンクエスト　衝撃のしっぽ團

對應主機	GameBoy Adventure
遊戲類型	動作 RPG
發售日期	2003 年 11 月 14 日





「史萊姆」大篡位，這回竟然當上遊戲主角，這款《勇者鬥惡龍》系列的 GBA 遊戲，玩家將要扮演一隻藍色的「史萊姆」，這隻「史萊姆」將可以做出各種爆笑的動作，如：伸長身體成柱狀，或滾動著跑步。現場的試玩台是安排在史萊姆玩偶堆起來的小山之下，堆起來真是壯觀 ^^

JUNKMETAL

對應主機	PC 電腦
遊戲類型	線上 3D 機器人動作遊戲
發售日期	β 版測試中



這款遊戲讓玩家扮演一名機器人的駕駛者，在遊戲中架空的社會中進行遊戲，遊戲提供了各式各樣的機器人，以及全 3D 的壯闊場景，遊戲的插畫家將由橫山宏、杉浦善夫、藤岡建機、木下ともたけ來擔任的，是款值得注目的 3D 線上遊戲。



疾走、ヤンキー魂。

對應主機	PC 電腦
遊戲類型	線上角色扮演
發售日期	β 版測試中



想要「不良」、「叛逆」一下嗎？這款有趣的遊戲將會讓玩家體會當「不良少年」（ヤンキー）是什麼感覺，那種只能在電影、漫畫中出現的情節，《疾走、ヤンキー魂》將會讓玩家一一體會，遊戲中的衣服、裝扮、機車造型、腳踏車造型都完全可以由玩家自己打理，是一款話題性十足的線上遊戲。

TOKYO GAME SHOW 2003

NTT DoCoMo

第四區



手機廠商 NTT DoCoMo 繼續在東京電玩展中參展出支援他們家手機（I-mode）的遊戲，會場展示了各家廠商為他們手機－I MODE 開發的遊戲，當中遊戲不乏著名遊戲改編的遊戲，如：BANDAI 的《SD ガンダム GGENERATION-i》、KOEI 的《真・三國無雙 I-mode》、《信長の野望　全國版》、NAMCO 的《太鼓の達人》、TAITO 的《電車で GO！3D》、CAPCOM 的《DINO CRISIS》……等。另外值得一提的是日本的手機技術實在進步，NTT DoCoMo 最新的 N505i 的數位相機可以達到 200 萬像素，實在驚人，真不知台灣何時會引進。



TOKYO GAME SHOW 2003

GAME SCHOOL區

第四區

這區的後半部依然是以 GAME SCHOOL（遊戲學校）為主，共有 19 家學校參展，今年繼去年一樣，還是有學校為了吸引人潮來開放填寫問卷，祭出了 PS2、Xbox、GANECUBE 來當作填問卷的抽獎獎品，因而這區到處都是拿著板子在填寫問卷的人。





TOKYO GAME SHOW 2003

KONAMI

第五區

這次KONAMI還是與HUDSON、Genki（元氣）一起租個大攤位參展，因而還是蟬連面積最大展區的第一名，這次KONAMI最大的特色就是showgirl琳瑯滿目，每個遊戲都有符合自己遊戲特色服裝或穿上主角造型服裝的showgirl，真是讓我們大飽眼福。會場中有展出DDR最新版－《Dance Dance Revolution EXTREME》，預定收入110首歌曲，真是多啊。

COOL GIRL

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	動作遊戲
發售日期	2004年2月預定



這是一款3D動作遊戲，遊戲有2名女主角，都是TAKARA於2000年推出的“COOL GIRL”玩偶，分別叫做ICE跟ASKA，ICE是擅長使用槍械的女孩，而ASKA則是忍術高手，也就是《COOL GIRL》將會有2條故事劇情，彼此將會互相呼應，而且因為2者的攻擊類型以及闖蕩的世界都完全不同，因而會有不同的遊玩感，等於在玩2套不同的動作遊戲，同時也會重新這2為主角的玩偶模型，真是會撈錢。

Metal Gear Solid：The Twin Snakes

對應主機	GameCube
遊戲類型	動作遊戲
發售日期	2004年2月預定



《潛龍諜影》（又名《特攻神諜》）將要移植到GC上了，因為是GC上的第一部作品，所以這次遊戲將結合1代的故事劇情及2代的操縱系統，可說是集2代精華於一體的遊戲。另外，3代的《METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER》也即將在PS2上獨占推出了，不過目前沒有什麼情報可以告知。



Castlevania

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	動作遊戲
發售日期	2003年11月27日



2D捲軸動作遊戲的大作－《惡魔城》系列終於要登陸PS2主機了，而且這次將擺脫2D捲軸，變成了3D動作遊戲（話說現在3D遊戲滿街跑，個人覺得如果還是出平面捲軸模式的遊戲似乎比較眩……哈），而基本概念完全承襲《惡魔城》系列，從主角拿著鞭子、敵人跟吸血鬼有關、到可以收集愛心來使用各種輔助道具，都讓人回味不已，不過全部都改變成3D模式，想必會有截然不同的遊玩感。另外，值得一提的是，這次的電視CM是邀請日本有韓國血統的女歌星－SONIM來擔任演出，現場電視牆上也有播放拍攝時的花絮。

Karaoke Revolution

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	歌唱遊戲
發售日期	2003年11月20日開始

現在喜歡唱歌的人越來越多了，所以KONAMI就推出一款卡拉OK的遊戲，基本上可以直接把它當作是卡拉OK來使用，不過還是有些遊玩模式可以挑戰遊玩，如：Revolution mode（可以教學模式來學習，也有評分式的挑戰模式）、Team Battle mode（可以4-8人分2隊來比歌唱分數的高低）、Audition mode（試演會模式：玩家可以由4位角色中選出一名來參加遊戲中安排的試演會，進而展開一連串的故事），可以演唱的歌曲也可以隨時補充追加。



TOKYO GAME SHOW 2003

HUDSON

第五區

桃太郎電鐵12　西日本編もありまっせー！

對應主機	Play Station 2、GameCube
遊戲類型	益智遊戲
發售日期	2003年12月11日



著名的骰子遊戲《桃太郎電鐵》又即將推出12代，這次的特色是追加了西日本模式，玩家將在本州島大阪以西、四國等地的小地圖上進行對戰，這區的物件將會大量增加，並且當玩家進入目的地－大阪時，貧乏神還會變身成獨特的「大阪歐巴桑」，這位手提菜籃、騎著腳踏車的歐巴桑將會使出渾身解數來妨礙玩家。另外，全國編也追加了一個新的NPC，貧乏神將會不定期變身成「颶風波比」（ハリケーンボンビー），將會用颶風吹走玩家的農林物件；遊戲也追加1隻代表幸運「波比猴子」（ボンビー・モンキー），牠可以阻止貧乏神作惡，也會讓玩家的負債歸零，各種新NPC都可說十分有趣。

天外魔境 II MANJI MARU

對應主機	Play Station 2、GameCube
遊戲類型	純和風 RPG
發售日期	2003年10月2日



10年前的RPG名作－《天外魔境II》即將推出復刻板，當初可是出在PC Engine這個主機上（7年級生大概都不知道的古董遊樂器），如今HUDSON將要讓玩家回味這款遊戲，這款遊戲為一般2D地圖畫面加上第一人稱視點的戰鬥模式的RPG，類似於《勇者鬥惡龍》，當初全語音加上如同卡通般的畫面，真是驚為天人，如今將要把當初的2D地圖畫面全部改寫成3D畫面，加上4位主角各有不同擅長的招式，是款不錯的RPG。另外，《天外魔境III》也在改編之中。



Dream Mix TV World Fighters

對應主機	Play Station 2、GameCube
遊戲類型	對戰動作遊戲
發售日期	2003年12月18日



這真是有趣的一款遊戲，集合了KONAMI、HUDSON、TAKARA各大名作的主角，即將在這款遊戲中來場大混戰，參與的角色有：轟炸超人、桃太郎（桃太郎電鐵）、高橋名人、Yugo（獸人格鬥）、Simon Belmont（惡魔城Castlevania）、パワプロ君（實況野球）、兵蜂（Twinbee）、變形金剛、爆轉陀螺的主角……等，竟然連日本著名女玩偶－利加（リカちゃん）都有，遊戲目的是將敵方HP降低，並把「キャラ魂」給打出來，再奪取它獲得勝利，同時遊戲還會依照打鬥的精采度，有個「收視率」系統來評分戰鬥場面，當然打得越精采，收視率越高。



TOKYO GAME SHOW 2003 CAPCOM

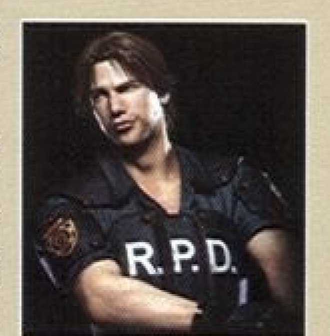
第五區

BIOHAZARD OUTBREAK

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	連線動作冒險遊戲
發售日期	2003年12月11日



這款《惡靈古堡》網路版的故事劇情是發生在2、3代的拉昆市之中，同時間內有8名不同的市民角色所發生的故事，這8名角色的性格、能力都不相同，分別是警官Kevin、醫生George、報社記者Alyssa、熟悉電腦的大學生Yoko、酒吧服務生Cindy、地下鐵職員Jim、水電工David、戰爭經驗十足的保全員Mark，以技能來說，醫生的合藥能力強、大學生有背個背包，所以可以多帶4個道具……等，所以玩家要充分掌握各角色的優勢來面對這個生化危機，玩家可以單人遊戲，把這8個角色的劇情都玩遍，遊戲也支援4人同時連線，大家一起逃出生天。



鬼武者　無賴伝

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	格鬥對戰遊戲
發售日期	2003年11月27日



這是另一款《鬼武者》系列遊戲，不過不再是往例的動作冒險遊戲，而是把1-2代的主角集合起來，來進行格鬥遊戲（這是最近遊戲界的趨勢嗎？什麼都把它湊起來對戰^^|||），所以明智左馬介單挑柳生十兵衛，楓與阿邑廝殺的夢幻競演都可以在這款遊戲中實現，《無賴伝》忠實呈現了《鬼武者》的鬼力量表，玩家可以累積來使用各種必殺技。一些《鬼武者》及《鬼武者 2》中的未解謎題伏筆，都能夠在遊戲中的「故事模式」找到答案。



鬼武者 3

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	動作冒險遊戲
發售日期	2004年3月預定



CAPCOM這次以鬼武者2款遊戲作為主打，分別是《鬼武者3》、《鬼武者　無賴伝》，分別以大型海報點綴著會場。這次的《鬼武者3》除了再度邀請金城武來扮演明智左馬介，還另外邀請了著名的法國性格男星－尚雷諾（Jean Reno）來擔任另外一位主角，目前公佈的畫面中竟然出現了現代感十足的警車……驚，似乎是另一線法國主角的巴黎場景。



SEGA這次的會場搭建的頗為特殊，把想推廣的遊戲海報都做成了直立式的大汽球，然後圍繞成一圈，這次SEGA的會場限定精品也是十分豐富，幾乎每款遊戲都符合自己特色的精品，從扇子、記憶卡貼紙、貼紙、便條紙、手裡劍造型杯墊……等、應有盡有，只要你去試玩就會贈送，在場吸引了很多人到自己喜歡的遊戲前試玩。另外，SEGA還推出了一系列的懷舊遊戲，名為《SEGA AGES 2500シリーズ》，類似於TAITO的《SIMPLE 2000 シリーズ》將售價定為2500日幣，這些遊戲都是早期其他主機的遊戲，現在以2500日幣的價格作移植的動作。



ASTRO BOY 鐵腕アトム

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	動作遊戲
發售日期	2004年春預定



日本著名漫畫家手塚治虫筆下的少年英雄－「原子小金剛」將要在PS2上推出動作遊戲，遊戲將會充分使用PS2的硬體功能建立出一個全新的3D世界，讓「原子小金剛」可以自由在其中行動，雖然是3D遊戲，但柔和的線條還是能讓人回味當初卡通上映的感覺。另外也有一款平面動作遊戲在GBA上推出，其名稱為《ASTRO BOY 鐵腕アトム アトムハートの秘密》，這2款遊戲的問世說不定又會掀起一陣「原子小金剛」旋風。

どろろ

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	動作冒險遊戲
發售日期	2004年春預定



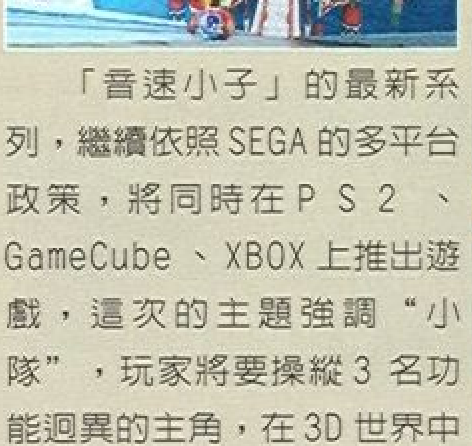
SEGA於去年正式取得手塚治虫漫畫改編遊戲的版權，所以繼「原子小金剛」之後，SEGA又即將把《どろろ》改編成遊戲（どろろ在時報出版出的漫畫全集中是翻成《多羅羅》），這個漫畫是敘述著一個被魔神奪去身體四十八處的少年一百鬼丸，為了找回他的身體，他與他的搭檔一多羅羅一起踏上討伐這48隻妖魔之旅……，遊戲採取類似《鬼武者》的3D動作冒險遊戲模式，為了能與妖魔對抗，百鬼丸在身體中裝入各種武器，如他的左手之中就裝有一把刀，ps.突然把黑白漫畫改成3D遊戲，總有點不習慣^^|||。



Sonic Heroes

對應主機	Play Station 2、GameCube、XBOX
遊戲類型	動作遊戲
發售日期	2004年春預定







「音速小子」的最新系列，繼續依照SEGA的多平台政策，將同時在PS2、GameCube、XBOX上推出遊戲，這次的主題強調“小隊”，玩家將要操縱3名功能迥異的主角，在3D世界中闖關，其中Sonic的能力是高速、Tails的能力是飛行、Knuckles的能力是怪力，玩家將可以同時操縱這3名主角，將可以依照關卡狀況，任意切換主角色，如遇到大平原就交給Sonic快速通過，遇到飛行的關卡就交給Tails，遇到最後Boss戰就Knuckles去揮拳解決。遊戲另外設有「小隊對戰」，除了主角這隊之外，遊戲還另外設定了3隻隊伍，讓玩家可以進行對戰，算是一套遊戲兩種享受。另外，GBA上也有一款名為《Sonic Battle》的對戰遊戲，每位出場角色都有自己一套的戰鬥模式，玩家將可以在4方形的舞台上對戰，當然支援GBA的連線對戰。





ぷよぷよフィーバー

對應主機	Play Station 2、GameCube、XBOX、DreamCast
遊戲類型	益智遊戲
發售日期	2003年冬預定



為受益智迷注目的「魔法氣泡」最新系列，依然是跨平台策略，連DC都有包含，不過這款系列作不在是之前的製作商－COMPILE所開發，因為COMPILE已經倒閉……汗，所以SEGA的Sonic Team就接下它的開發權繼續開發，不過沒有獲得原來角色的授權，所以這次繪製的都是新角色，但基本的遊戲系統繼續承接，這次除了全面3D化之外，還追加了fever系統，連鎖相殺將可以累積中間八個圓的fever計量，當累積完成即可發動fever狀態，將會把領域內的氣泡變成可連鎖形式，直到時間結束，這樣讓初學者也可以輕鬆連鎖，另外平常都是一次掉2個相連氣泡下來，這次還會有3-4個氣泡一次掉落的情況發生。



Kunoichi－忍－

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	殺陣動作遊戲
發售日期	2003年12月4日



去年推出的忍者殺陣遊戲－《Shinobi－忍－》的續作，所謂殺陣就是：為了展現電視、電影中忍者流暢華麗地將敵人全滅的場面，只要玩家在面對敵人時，只要符合一定條件，就會啓動「殺陣」系統，啓動之後，玩家就可以在畫面上欣賞自己操作的角色如何將敵人收拾，這次的殺陣將更容易啓動，而且瞬間移動、飛簷走壁的移動系統更加進化，另外值得注目的是主角變成美麗的女忍者，想必殺陣啓動之後，一定更為賞心悦目……汗。



サクラ大戰V EPISODE 0 ～荒野サムライ娘～

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	電影式動作遊戲
發售日期	2004年預定



「櫻花大戰」的最新作品，這次的作品又開始全新的故事，這次的主角是名為ジェミニ女牛仔，身背日本刀與她的愛馬－ラリ－在美國德州闖蕩的故事。另外也推出了一款PS2的冒險遊戲－《サクラ大戰物語　ミステリアス巴里》，這款遊戲則是以《サクラ大戰3》的花都－巴里為遊戲舞台的冒險物語。





TOKYO GAME SHOW 2003 Genki

第五區

風雲　新撰組

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	歷史動作遊戲
發售日期	2004年1月12日



這是一款日本歷史考據3D動作遊戲，玩家將要扮演幕末年代負責在京都維持治安的新撰組武士，將要負責討伐不良的浪人，歷史上的「池田屋事變」、「芹澤鴨暗殺」等事件都會讓玩家一一經驗，嚮往「神劍闖江湖」漫畫背景的玩家，可以找這片遊戲來玩玩。





BANDAI

第六區



BANDAI展場讓人最印象深刻的還是它的活動式電視牆，平常的時候是正中間一台大型電視，左右兩邊試玩台頭上各有1台中型電視，平常是各自播映自己的宣傳畫面，當機關啓動之時，那2台中型電視會往中間靠攏，將會跟中間那台大型電視合併成一個寬螢幕電視牆，那種用3個電視展現出剛彈駕駛艙的畫面真是壯觀。其中《機動戰士Zガンダム　エゥーゴ Vs.　ティターンズ》為3D剛彈遊戲－《機動戰士ガンダム　連邦 vs.ジオン》的續作，除了追加「Zガンダム」中才有的剛彈之外，此作將可以支援2vs2的對戰；著名的「超時空要塞」卡通也推出了新遊戲－《超時空要塞マクロス》，也是一款3D的機器人戰鬥遊戲；3代的《One Piece Grand Battle 3》也即將推出，本作將會收錄最新漫畫劇情－「空島」的神・艾涅爾這個角色。

NARUTO －ナルト－ ナルティメットヒーロー



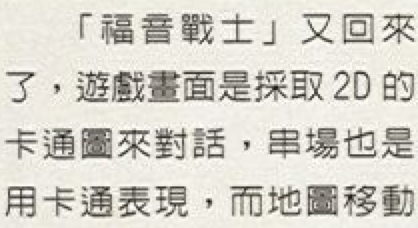
對應主機	Play Station 2
遊戲類型	格鬥對戰遊戲
發售日期	2003年10月23日



這是火影忍者另一款遊戲，跟TOMY的版本不一樣的地方有：（1）這款是出在PS2上，（2）這款是以「Comic Naruto Shading」的漫畫表現手法來描繪角色，看起來有漫畫活起來的感覺，加上當奧技輸入正確的時候，遊戲畫面將會完全以漫畫的方式來表現奧技，看來十分眩麗，是款熱血十足的格鬥遊戲。



新世紀EVANGELIONS 2



對應主機	Play Station 2
遊戲類型	小說模擬遊戲
發售日期	2003年11月20日



「福音戰士」又回來了，遊戲畫面是採取2D的卡通圖來對話，串場也是用卡通表現，而地圖移動以及都市戰鬥則都是以3D來呈現，這次玩家將可以依照故事發展的分歧點選項，去選擇自己想要的答案，這些答案將會影響整個遊戲的結局，甚至將不會按照原來動畫的劇情走下去，相信會帶給EVA迷一個全新的樂趣。





TOKYO GAME SHOW 2003

namco

第六區

這次namco續作與新作都有很多遊戲展出，續作作品有《熱チュー！プロ野球2003 秋のナイターまつり》（繼續啓用美麗的虛擬女主角拍片頭動畫）、《TIME CRISIS 3》、《太鼓の達人　あっぱれ三代目》、《Xenosaga Episode II：善惡の彼岸》……等，也有新作品：《NINA》（以鐵拳著名角色NINA為主角的動作遊戲）、《塊魂》（現場有發試玩版，角色設定挺有趣的）、《Kaena》（以架空的荒野世界為舞台的動作冒險遊戲，將會有同名電影上映）、《BREAK DOWN》（第一人稱射擊遊戲）、《Baten Kaitos 終わらない翼と失われた海》（RPG）。



R：Racing Evolution

對應主機	Play Station 2、GameCube、XBOX
遊戲類型	賽車競速遊戲
發售日期	2004年春預定

這款賽車遊戲將是「實感賽車」的最新作品，本遊戲中計收錄了許多賽道。如：真實賽道、環狀賽道、以橫濱和Los Angeles所設計出來的架空街景賽道、山區柏油碎石路賽道、砂石賽道……等等，遊戲一樣有累積點數更換零件的功能，加上美麗的女主角，相信是賽車迷不可錯過的好物。



TOKYO GAME SHOW 2003

NC SOFT (NC JAPAN)

第六區

說到NC SOFT也許還一堆人不知道它是哪家公司，不過提到《天堂》(Lineage) 應該不會有人不知道吧，其實NC SOFT就是《天堂》的開發公司，而現場NC SOFT現場主力當然就是天堂系列。其中天堂1代現場開放許多試玩機台，也在現場發放免費的光碟，而另外受人注目的《天堂2》(Lineage2)，也在會場中強力試玩之中。



TOKYO GAME SHOW 2003

Electronic Arts

第六區



美國著名的美商藝電也進軍TGS了，這次它帶來一堆的跨平台遊戲，這次EA主打《Medal of Honor Rising Sun》、《James Bond 007: Everything or Nothing》2款遊戲，《Medal of Honor Rising Sun》是榮譽勳章的遊樂器版本，將在3大主機上聯演，至於007則是今年過年檔的007最新一集的電影改編電玩，會不會有點晚啊^^|||，都快1年才推出遊戲，電影熱潮早就過了吧。

TOKYO GAME SHOW 2003

FROM SOFTWARE

第六區

O・TO・GI ~百鬼討伐繪卷~

對應主機	XBOX
遊戲類型	3D和風動作遊戲
發售日期	2003年12月25日



為去年《O・TO・GI ~御伽~》的續作，依然是充滿著濃濃的人鬼對抗風味，這次的主角除了前一次的源賴光外，還追加了陰陽師－安倍晴明，以及「賴光四天王」的卜部季武、坂田公時、碓冰貞光與渡部綱四人，總計6名角色可以控制。

SHADOW TOWER ABYSS

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	本格喚起RPG
發售日期	2003年10月23日



這是一款獨特的RPG，為「Shadow Tower」系列最新作品，當玩家在戰鬥之時，可選擇攻擊敵人的頭、手或腳等身體各個部位，並藉此產生不同的效果，像是玩家如果先攻擊對方拿武器的手，便可以有效降低其攻擊力，因此如何視狀況攻擊，就端看玩家的戰略考量。遊戲將會有500種以上的道具裝備可供使用，遊戲中將不會有任何等級、經驗值的系統，而是隨著戰鬥，玩家的基本屬性將會自動成長。



NEBULA -ECHO NIGHT-

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	3D即時冒險
發售日期	2003年冬季預定



這是PS恐怖冒險遊戲《ECHO NIGHT》的續作，遊戲主要進行方法是要消除所遇到亡靈的怨念，讓它們成佛升天，這次的故事是描述2044年，人類已經有能力在月球上建立殖民地，玩家因為意外而墜落在月球之上，進而展開了恐怖之旅，這種恐怖遊戲跟太空站扯上關係真是筆者我第一次看到。

TOKYO GAME SHOW 2003

第7區

兒童區

這區照例是兒童區 (KIDSコーナー)，這區是東京電玩展為了怕小朋友們跟大人們擠會發生意外，因此特地拉一區出來，把適合於國小以下程度的遊戲通通集中在這區，這區有CAPCOM與KONAMI參展，這區將不能隨意入場，必須是小朋友或小朋友的家長才能進入，這樣避免了推擠的可能性^^






軒轅劍
online
網路版
逍遙遊
齊天樂
叮叮噹
叮叮噹
軒網聖蛋
歡樂滿載，直達心坎裡!!
★聖誕祝福溫馨傳送
★軒網聖誕雪人歡樂鬥
★溫泉蛋聖誕卡動動手
【詳細活動訊息以官方網站公告為主】
限時限量
11/29資訊展 獨家特賣
《金光閃閃變身組＄999》神魔隨你變
《開天闢地靈修組＄399》助您靈修一臂之力！
凡購買三套金光閃閃變身組即可抱回可愛溫泉蛋抱枕唷！
數量有限，送完為止！
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
◎JoyPark網址：www.joypark.com.tw
◎軒轅劍網路版官方網站：www.swdonline.com.tw
【台灣地區】◎24小時客服專線：(02)8226-5655 ◎24小時客服傳真：(02)8226-3491 ◎客服電子信箱：service@softstar.com.tw
© 2003 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. © 2003 SWD-ONLINE-CHAIN OF LIFE SOFTSTAR DOMO
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADE MARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.


蒼之濤
一段消失在輪迴中的歷史，一場交纏了千餘年的宿命。
軒轅劍外傳
當命運之輪再度轉動時，
什麼才是我的抉擇呢……
大宇資訊股份有限公司呈獻 出品人李永進 監製郭炳宏
主演桓遠之"軒轅劍外傳—蒼之濤"車芸和贏詩 程式呂志凱 吳僅徽
製作人賈卓倫 美術陳思侃 陳盈君 王福生 羅國成 周佳珊
林耀元 郭幸艷 莊智良 陳鵬文 李俊明 動畫林克敏
陳正宇 李偉程 編劇吳欣叡 企劃許丁原 陳泓諭
左永立 蘇仟宜 蔡振民 音樂吳欣叡 曾志豪
音效潘建儒 美編張美雯 DOMO小組製作
© 2003 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED
TRADE MARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS
2004年春 濤生雲湧
SOFTSTAR
DOMO
蒼之濤




Yo Ho Wellsound 樂饗調





聲音品質超優 0204-77-075 中華電信門號及室內電話
唯一最新最動聽 0209-09-075 台哥大、泛亞 台灣固網專用

新歌 Hot 熱門 每收費分鐘50元 前20秒免費 客服專線:(02)2740-2799

江美琪專區

- 010314 你不公平 HOT
- 010312 相對的失去
- 010313 I'm ok 謝謝
- 010331 就這麼一輩子
- 010332 退一步傷心

林嘉欣專區

- 010309 我不怕 HOT
- 010310 最後我們
- 010333 消失無蹤
- 010334 想念動作
- 010196 六樓后座之幸福

王力宏專區

- 010124 唯一 HOT
- 010268 女朋友
- 010295 你不在
- 010267 愛無所不在
- 010296 Ya Birthday
- 010297 此刻,你心裡想起誰
- 010315 What Was I thinking
- 010316 Can You Feel My World
- 010317 Not Your Average Thug

張惠妹專區

- 010092 奔跑 HOT
- 010164 解圍
- 010120 假惺惺
- 010168 說傻話
- 010136 無所謂
- 010069 聽見了嗎
- 010056 因為有我
- 010001 54321
- 010013 Katsu

發燒男聲 單音・多和絃

010328	原來我(八號當舖)	Hot	杜德偉
010329	La Vie En Rose		杜德偉
010330	You're My Everything		杜德偉
010225	留不得		陳小春
010226	不再苦		陳小春
010222	灰飛湮滅		陳曉東
010223	閉上眼睛		陳曉東
010200	Prefect Love		陳曉東
010292	何日君再來		費玉清
010253	小村之戀		費玉清
010294	夜來香		費玉清
010293	月亮代表我的心		費玉清
010067	冷落		吳宗憲
010184	跪		Energy
010185	什麼態度		Energy
010182	live it up		Energy
010183	get a way		Energy
010270	身邊		黃維德
010127	這邊那邊	Hot	伍思凱
010151	愛的鋼琴手		伍思凱
010179	美麗的錯誤	Hot	伍思凱
010104	春泥		庾澄慶
010122	偷窺		庾澄慶
010126	蛋炒飯		庾澄慶
010175	關於愛的兩三件事		庾澄慶
010098	明知故問	Hot	張智成
010155	愛情最強		陳司翰
010272	熱熱(西街少年)		孫協志
010145	意想不到	Hot	陳冠希
010337	關東煮		丸子三人組
010110	紅糖水		游鴻明
010163	當刺蝟愛上玫瑰		游鴻明
010170	龍族		黃大偉
010178	讓每個人都心碎		黃大偉
010055	同進同出		黃大偉
010264	2003 Give Me Five		張善為
010276	大男人宣言		張善為
010277	牽手		張善為
010173	還像情人一樣		蘇永康
010053	台灣之子		麻吉
010078	我是為你活		麻吉
010131	麻吉弟弟		麻吉
010012	Jump 2003		麻吉
010062	百慕達		范逸臣
010033	Serena		范逸臣
010275	到時候再說	Hot	潘瑋柏
010273	我們都會錯	Hot	潘瑋柏
010116	站在你這邊		潘瑋柏
010073	我不怕		潘瑋柏
010245	我的麥克風		潘瑋柏
010246	咖哩辣椒	Hot	潘瑋柏
010186	好想哭		周華健
010201	赤裸		邱澤
010202	圖騰		邱澤
010180	那條街		林佑威

發燒女聲 單音・多和絃

010229	向左走向右走		梁詠琪
010288	王子變青蛙	Hot	徐若瑄
010289	Baby Baby		徐若瑄
010218	夢的捕手		方皓玟
010219	捕夢網		方皓玟
010220	夢的地圖		方皓玟
010216	愛死你		莫文蔚
010206	看透		莫文蔚
010207	雙面		莫文蔚
010208	清醒		莫文蔚
010089	那可不一定		莫文蔚
010142	開水與白麵包		莫文蔚
010209	如果還有以後		莫文蔚
010061	灰姑娘的眼淚		王心凌
010318	海市蜃樓"天地英雄"電影主題曲		
010083	我猜你不會		楊千嬅
010057	因為愛上你		楊千嬅
010228	煩惱配方		陳慧琳
010187	心口不一		陳慧琳
010252	If You Want My Love		順子
010242	And I Know		順子
010349	我等的人會是誰		陳嘉唯
010348	Feel Good		陳嘉唯
010338	蜘蛛網		陳嘉唯
010254	保持距離		管罄
010133	瞅瞅茶		林曉培
010081	我們之間的事		范瑋琪
010090	那些花兒		范瑋琪
010227	Journey		張紹涵
010054	任性		張紹涵
010196	太陽底下		孫燕姿
010197	The Moment		孫燕姿
010171	懂事		孫燕姿
010094	幸福的味道		許慧欣
010072	快樂靠自己		許慧欣
010044	七月七日情		許慧欣
010149	愛的原味		許慧欣
010187	心口不一		許慧欣
010189	獨立宣言		許慧欣
010014	Keep It Up		許慧欣
010255	Super Star	Hot	S.H.E.
010256	I.O.I.O.	Hot	S.H.E.
010210	半糖主義		S.H.E.
010211	你太誠實		S.H.E.
010148	愛呢		S.H.E.
010265	沙啞		Saya
010266	舞功夫		Saya
010271	SOLO		Saya
010109	看我72變	Hot	蔡依林
010119	假面的告白	Hot	蔡依林
010118	馬甲上的繩索		蔡依林
010007	Goodbye		蔡依林
010121	做一天的你		蔡依林
010135	無底洞		蔡健雅
010167	精采		蔡健雅
010336	搞不懂愛		鄭秀文
010345	喜歡		鄭秀文
010346	想太多		鄭秀文
010335	握緊		何耀珊
010350	愛的現象		何耀珊
010351	孤單旅行	Hot	何耀珊
010199	懶得去管		孫燕姿
010198	遇見	Hot	孫燕姿
010172	曖昧		王菲
010045	人間		王菲

發燒西洋 單音・多和絃

010342	Broken		德州合唱團
010343	I 'll See It Through		德州合唱團
010344	And I Dream		德州合唱團
010287	Baby One More Time		小甜甜布蘭妮
010237	(You Drive Me) Crazy		小甜甜布蘭妮
010280	Fool Again		Westlife
010257	I Believe I Can Fly	Hot	R. Kelly
010258	Lost In Love		空中補給
010247	天天天天	Hot	琳恩瑪蓮
010248	You weren't there		琳恩瑪蓮
010230	Like A Rose		A1
010231	One More Try		A1
010238	In My Place		酷玩
010239	Shiver		酷玩
010381	Only Yesterday		木匠兄妹
010383	Yesterday Once More		木匠兄妹

發燒東洋 單音・多和絃

010263	一起來吧	Hot	早安少女組
010321	RENAI REVOLUTION 21		早安少女組
010322	HAPPY SUMMER WEDDING		早安少女組
010284	只有喜歡是不行的		美夢成真
010285	迎接朝陽		美夢成真
010286	Go On, Baby		美夢成真
010323	100KAI NO KISS	Hot	松浦亞彌
010324	YEAH!MECCHA HOLIDAY		松浦亞彌
010261	時光暫停		米西亞
010282	I Miss You	Hot	米西亞
010283	Escape		米西亞
010339	三角座		元千歲
010340	南極光的豹紋	Hot	元千歲
010341	烏爾格草原之丘		元千歲
010319	日日夜夜(第一波主打)		元千歲
010320	幻化微風(第二波主打)		元千歲
010052	古老的大鐘		平井堅
010022	Miracles		平井堅
010019	Love Or Lust		平井堅
010020	Make My Day		倉木麻衣
010017	Look back again		矢井田瞳

開運鈴聲 多和絃

密宗咒語加持 好運用不完

美麗的咒語
- 010353 和自己說話
- 010354 愉悅
- 010355 振奮曲

健康的咒語
- 010371 呵護
- 010372 寧靜

平安的咒語
- 010356 般若佛母
- 010357 無畏無懼
- 010358 如夢
- 010359 淨
- 010360 法無法

發財的咒語
- 010373 開門見喜 播誦版
- 010374 百無禁忌 舞曲版
- 010375 佈施加持 智誦版

順心的咒語
- 010361 生命的禮物
- 010362 豐富之旅
- 010363 慈愛的護佑
- 010364 沉睡
- 010365 讚嘆大地

智慧的咒語
- 010366 釋放
- 010367 發露
- 010368 蘋果的滋味
- 010369 跳躍
- 010370 自由

- 020060 全民新福曲 - 大悲咒
- 020061 全民新福曲 - 泰山鐘聲
- 020062 全民新福曲 佛之頌
- 020063 全民新福曲 - 佛祖加持曲
- 020064 全民新福曲 - 美麗新世界



喜多郎

- 010298 尋找他鄉的故事
- 010299 月舞
- 010300 文明入侵
- 010301 發光的地平線
- 010302 旅店
- 010303 海市蜃樓
- 010304 菩提樹
- 020052 天山
- 010306 遙遠的大河
- 010307 絲路之旅 - 幻想

下載單音鈴聲
NOKIA MOTOROLA ALCATEL Sony Ericsson SAGEM SAMSUNG Panasonic SHARP MITSUBISHI DBTEL BenQ



下載和絃鈴聲
NOKIA 3xxx/5100/61xx/72xx
MOTOROLA T720/C350/C353/C359/C365
ALCATEL OT531/OT535
Sony Ericsson T310/T610/P800
MITSUBISHI M320
SAMSUNG 208
SAGEM X-5/X-6
Panasonic Gd86/Gd88
SHARP 163/166

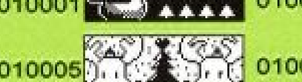
耶誕節專區

耶誕鈴聲

- 010384 Angels From The Realms of Glory
- 010385 Angels We Have Heard On High
- 010386 Deck The Halls
- 010387 Go Tell It On The Mountain
- 010388 Good King Wenceslas
- 010389 I Saw Three Ships
- 010390 O Tannenbaum
- 010391 Silent Night
- 010392 Up ON The Housetop
- 010393 We Three Kings



圖片訊息

010001 

010002 

010003 
010004 

010005
010006

010007 

010008

待機圖片

010015 

010026
010017

010020 
010023

010025

010021 
010022
010024



030012

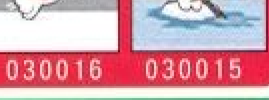
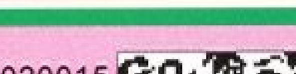
030014

030019


030026

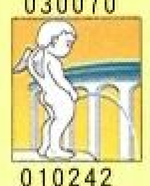
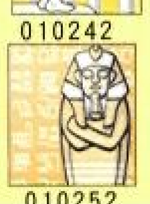
030020

030016

030015



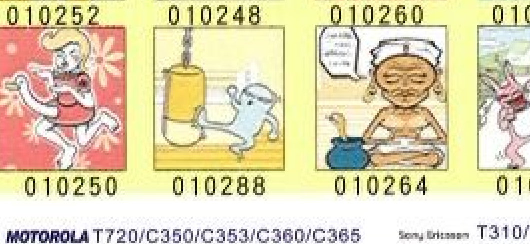












020003 020002 020011 020018 020010 020007 020008
020052 020053 020056 020066 020159 020170 020171
030001 030070 030078 030091 030077 030084 030085
010267 010242 010252 010248 010260 010072 010229
010235 010252 010250 010288 010264 010274 010185

下載彩色桌布
NOKIA 3xxx/6xxx/7xxx/8910 MOTOROLA T720/C350/C353/C360/C365 Sony Ericsson T310/T610/P800 BenQ 830
SAGEM X-5/X-6 SAMSUNG 208 Panasonic Gd86/Gd88 ALCATEL OT531/OT535 MITSUBISHI M320

待機圖片



- 020085
- 020086

- 020087

- 020088

- 020092

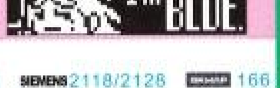
- 020021

- 020022
- 020023
- 020024
- 020015

- 020016

- 020017
- 020019

- 020020



下載待機圖片
NOKIA MOTOROLA T720/C350/C353/C360/C365 Sony Ericsson T66 SHARP 636 MITSUBISHI M320 SIEMENS 2118/2128 SHARP 166

圖片訊息







- 020001

- 020015

- 020016

- 020018

- 020095

- 020060

- 020009
- 020210
- 020211

- 010159

- 010160

- 010163

- 010153

- 010157

- 010225

- 010011

- 010013

- 010014

- 010233

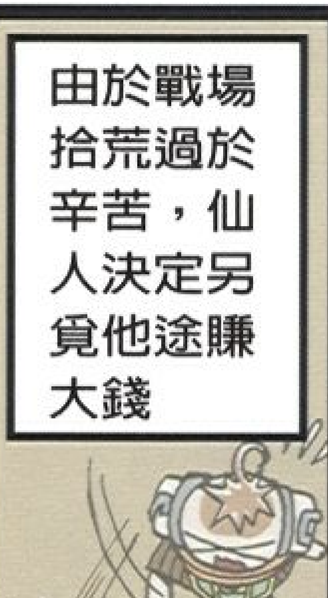
下載圖片訊息
NOKIA SHARP 166/i66 Sony Ericsson T39/T65/T66 SAMSUNG 108/620/628 SIEMENS 2118/2128/3618/6618

▶所有手機請再確定接收圖鈴後需將訊息刪除,否則無法再下載其他圖鈴 ▶下載前請先向手機所屬之電信公司申請開通GPRS服務,手機才能連線上網,只適用於台灣用戶。 ▶下載前請先確認已經設定好WAP/GPRS上網設定。


伊思儷歲末鉅獻 頂極H-GAME
誘拐矇混西門慶 鶯聲燕語金瓶梅



提供最完整詳細的石盤攻略





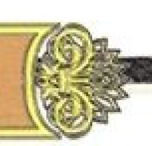














追逐六個魔王封印的足跡

奇幻仙境 地圖攻略 完全詳解

草民騎士 老芋仔

這款遊戲在前兩年就已經在雜誌露臉過了，但聽說因為種種因素，導致它拖到現在才緩緩出現，讓許多原本殷切期待的玩家等到都快忘了它的存在。現在就讓草民代各位來瞧瞧，這款遊戲在當今網路遊戲當紅的今日，是不是還有足夠的實力可以讓大家來品嚐一番？

普克村

波庫魯和皮皮羅起了個”大早”並吃了午飯後，想起要往教會找修女上課，於是聯袂往教堂中見修女拉絲貝莉。修女當即講授五百年前席捲古蘭瓦連全土的人類與惡魔之「魔法大戰」，聞知最後戰役在阿爾傑斯土地上進行，當時統率惡魔的是六大魔王之一的威斯巴，而率領人類的則是巫女公主蒂雅拉，以及聖騎士帕拉迪斯，得知在北方的克拉普洛特遺跡尚留有二人墓地…



▲修女好像只上這堂課哦

上完課走出教堂瞧見有陌生人走經自家門前，看來是往雅普莉耶斯神殿而去。追入神殿時，負責看守的保羅堅持殿內供奉有鎮村之寶的六尊神像而不讓陌生人進入，但旋即遭陌生人擊昏。跟入祭壇發現蒙面男子意圖盜取神像，隨後有村民聞聲而至，蒙面男子遂以瞬間傳送魔法遠遁。

二人返回教堂(自動)向村長柏特路和修女說明事經原委，村長指六尊神像相傳是巫女公主蒂雅拉所流傳下來，既是村裡的象徵，則不能坐視。要離開此地唯有飛機才行，故研判蒙面男子應尚留於島上某處遺跡。波庫魯自告奮勇要去捉拿此人，適巧普菈姆前來傳達主人普休凱願意懸賞鉅資獎助取回神像的村民，皮皮羅聞言乃正義感大發，誓死要與波庫魯一同尋回神像。村長答應由二人出馬，但囑咐勿踏入能力難以應付的區域，且須定期返回村裡向修女報平安。

回家準備妥當後，皮皮羅建議先到帕威爾庭園探險，波庫魯則強調要多向村人探聽情報。二人前往村長開設的診療所探視保羅，獲贈「計分簿」；村中的艾力亞則致贈「角色記事本」；凱特屋中獲得饋贈「魔獸辭典」；道具店的布利克則致贈「道具辭典」。



▲從中可了解所有人物

在自稱領主的普休凱宅內盡頭，由最北端的門扉進入暗道再繞行至西南盡頭可拾獲「動物名變更表」，這可再次為自選的寵物變更名字。



▲就是藏在這個地方啦



POINT

四份禮物都齊備後，狀態欄裡的選單功能才會正式開啟。隨時翻閱這四本寶典都能獲得及時顯現的最新相關資訊。

西波利塔山丘

進入此間會聽聞到動物叫聲，調查水井發現聲音是由井底傳出。先到後方營帳內可找到繩索，回到水井垂降到井底會尋獲一隻寵物，帶回家(自動)可當寵物飼養，但若帶著一起冒險，寵物還能幫忙撿拾道具、在緊要關頭會協助恢復體力，甚至還能一同發動合體技。

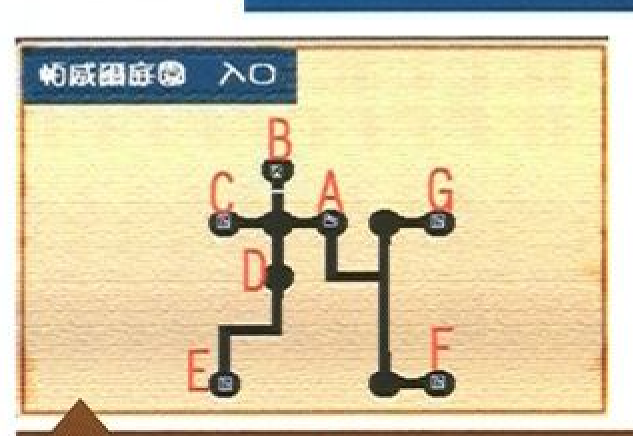


◀這隻寵物的幫助很大



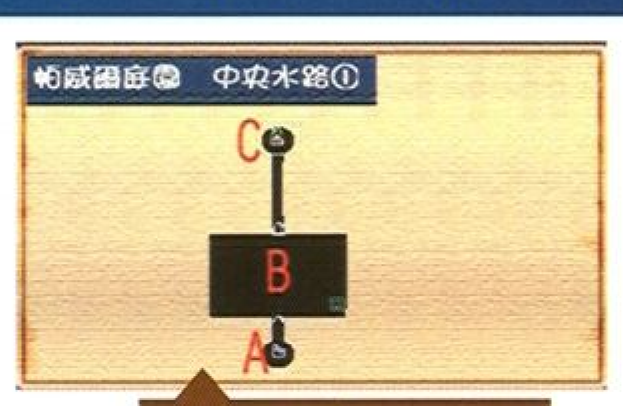
帕威爾庭園





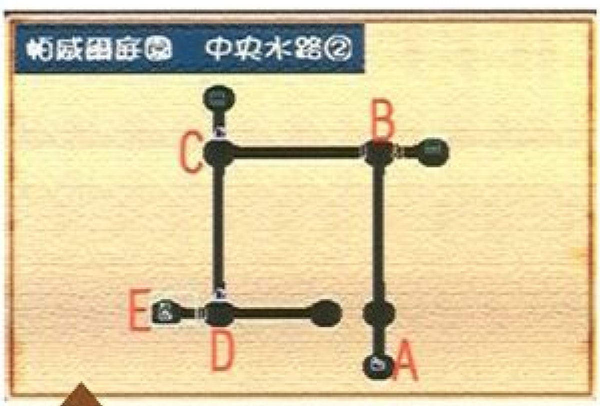
入口

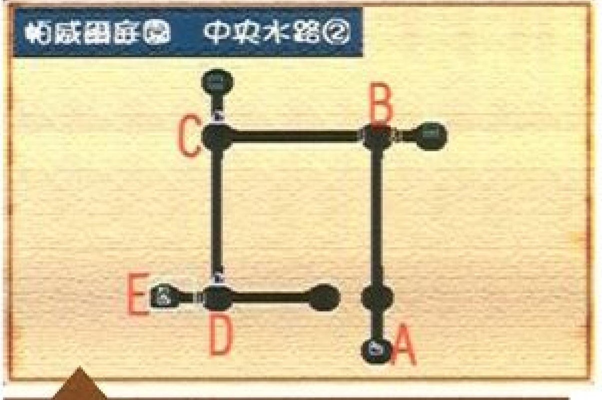
- A 入口
- B 休息室
- C 往中央水路
- D 水系（藍色）魔法障礙
- E 往週邊水路
- F 往夢幻迷宮
- G 往煉獄（需使用達人鑰匙）



中央水路1

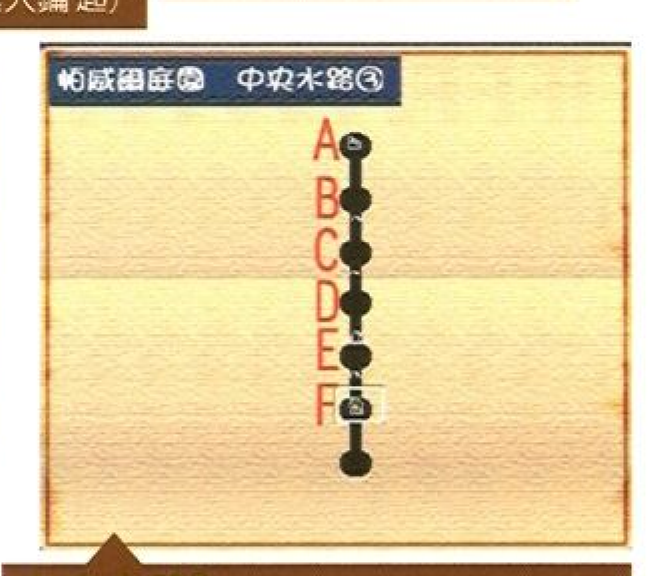
- A 往入口
- B 殺死怪物後開啓柵門
- C 往中央水路2





中央水路2

- A 往中央水路1
- B 啓動上方、右方開關開右柵門；
  啓動上方、左方開關開左柵門
- C 殺死怪物可開柵門
- D 啓動開關並殺死怪物可開柵門
- E 往中央水路3



中央水路3

- A 往中央水路2
- B 啓動上、下二開關可開柵門
- C 啓動下方開關可開柵門並出現怪物
- D 啓動左右二開關可開柵門並出現炸彈
- E 殺死怪物可開柵門
- F 往分歧

分歧

- A 往中央水路3
- B 休息室
- C 道具袋
- D 娜塔莉亞與湯姆
- E 往秘寶之路（需使用水之鑰匙）
- F 往祭壇之路（需有電池）
- G 往妖精通道（需有電池）



在帕威爾庭園的分歧點會遇到寶物獵人娜塔莉亞與湯姆，據說是來尋找傳說中的龍，好意提醒前方有扇用機器控制的活門，要是能找到像"電池"的東西，才可能繼續往前。臨別時，致贈冒險之翼，這是可用以快速來往於兩地之間的道具。

POINT

在所有迷宮中都會遭遇到顏色不同的魔法障礙，依顏色所代表的魔法系之不同，必須裝備可剋制的魔法寶珠再施法清除，任何階段若無足以剋制的寶珠，則意味該地點必須稍後才能闖關。在此先將各魔法系的魔法障礙與相對應的剋制寶珠詳列如下，後續將不再贅述。

◆風系（綠色）魔法障礙—
裝備地之魔寶石（茶色大地寶珠）

◆地系（茶色）魔法障礙—
裝備風之魔寶石（綠色疾風寶珠）

◆水系（藍色）魔法障礙—
裝備火之魔寶石（紅色灼熱寶珠）

◆火系（紅色）魔法障礙—
裝備水之魔寶石（藍色極寒寶珠）

◆光系（黃色）魔法障礙—
裝備闇之魔寶石（紫色暗黑寶珠）

◆闇系（紫色）魔法障礙—
裝備光之魔寶石（黃色閃光寶珠）



▲裝備剋制寶珠才能消除



▲危機四伏的迷宮陷阱

克羅普洞窟



POINT

所有迷宮在闖關之後，遊戲都會自動計算闖關成績，計算原則以闖關時間長短、殺敵的數量、解謎的多寡，其它如瓦罐、木桶等的擊毀數量都包含在內。當成績有所突破時，普克村的泉之妖精會贈與禮物。

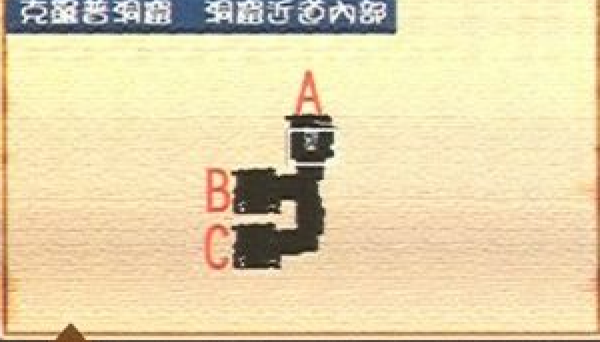

▲泉之妖精也會罵人哦

入口

- **A** 入口
- **B** 休息室
- **C** 往洞窟近道
- **D** 往洞窟主道
- **E** 往夢幻迷宮
- **F** 往煉獄
(需使用達人鑰匙)

迷宮關係表 克羅普洞窟

- 克羅普洞窟 — 入口
  - LV02 洞窟近道 — 洞窟近道內部
  - LV09 洞窟主道 — 分歧
    - LV10 妖精通道 — 諾姆之村
    - LV15 秘密之路 — 秘密房間前 — 祭壇
    - LV16 祭壇之路 — 地之祭壇前 — 祭壇
  - LV20 夢幻迷宮
  - LV28 煉獄 — 煉獄內部 — 四魔將大廳



洞窟近道內部

- **A** 往洞窟近道3
- **B** 休息室
- **C** 神祕男子



洞窟近道1

- **A** 往入口
- **B** 柵門需由另個方向開啓
- **C** 開啓寶箱並殺死怪物可開柵門
- **D** 將香菇推至插盤上可趁隙穿越尖刺陷阱
- **E** 往洞窟近道2





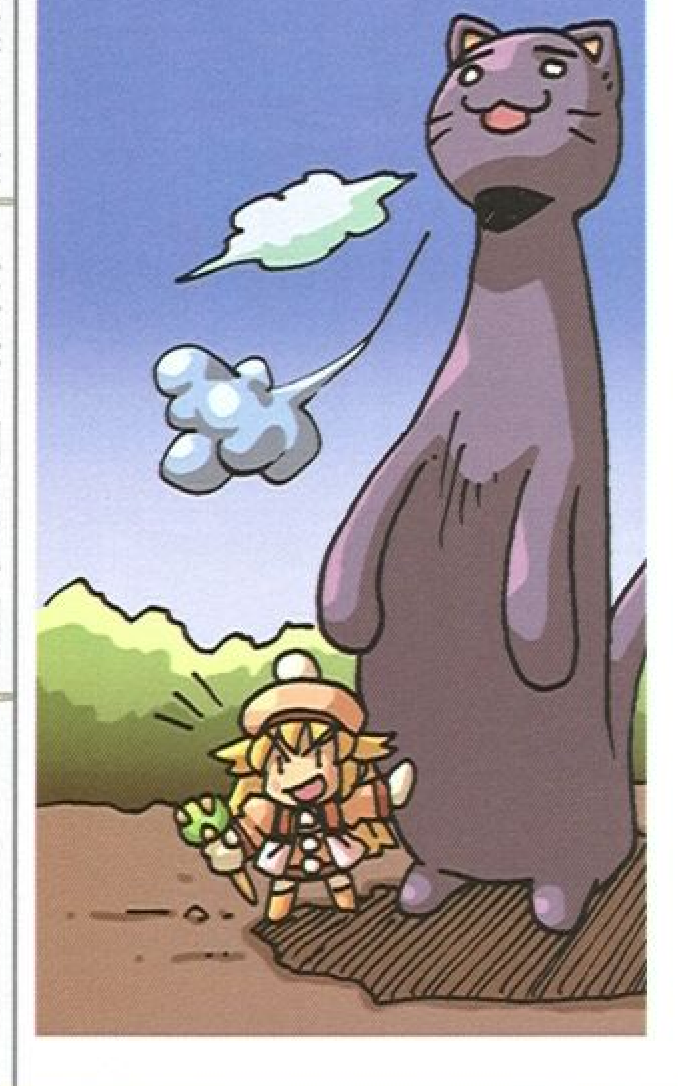
洞窟近道2

- **A** 往洞窟近道1
- **B** 站上踏板並殺死怪物可開柵門
- **C** 開關可開柵門、但會出現炸彈
- **D** 往洞窟近道3



洞窟近道3

- **A** 往洞窟近道2
- **B** 攻擊障礙物即可通行
- **C** 將香菇推至插盤可開柵門
- **D** 攻擊障礙物即可通行
- **E** 往洞窟近道內部

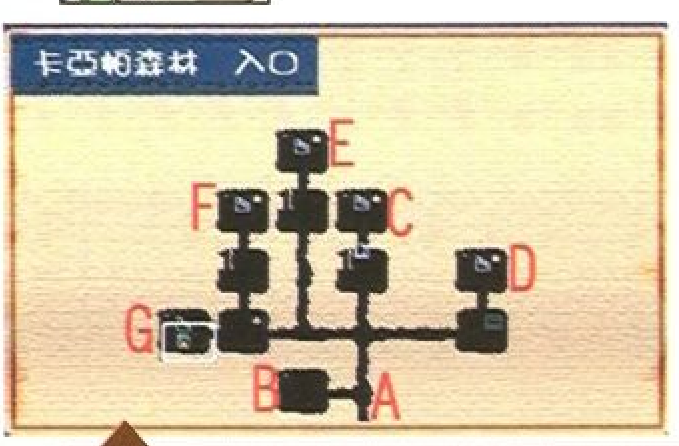


在洞窟近道內部可遇見神祕男子，他料定二人會前來，且對二人來歷知之甚詳。神祕男子當即傳授「百式天眼．改」，這是有助於能確實察覺附近敵人動靜的絕招(地圖上會顯示敵人所在的紅點)，神祕男子並稱會隨時守護二人。


◀要換波庫魯才推得動



卡亞帕森林



入口

A 入口
B 休息室
C 往森林主道
D 往狗頭人森林
E 地系（茶色）魔法障礙、往森林歧路
F 往夢幻迷宮
G 往煉獄（需使用達人鑰匙）

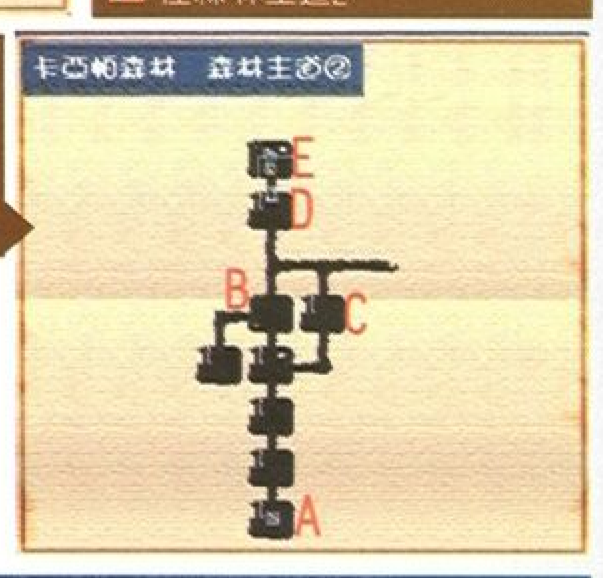


森林主道1

A 往入口
B 開關可開柵門
C 瓦罐中有炸彈可炸開石堆
D 殺死怪物可開柵門
E 可用炸彈炸開石堆
F 往森林主道2

森林主道2

A 往森林主道1
B 石座（需裝備推物手套推開）
C 有移動式的炸彈和刺球
D 殺死怪物可開柵門
E 往森林主道3



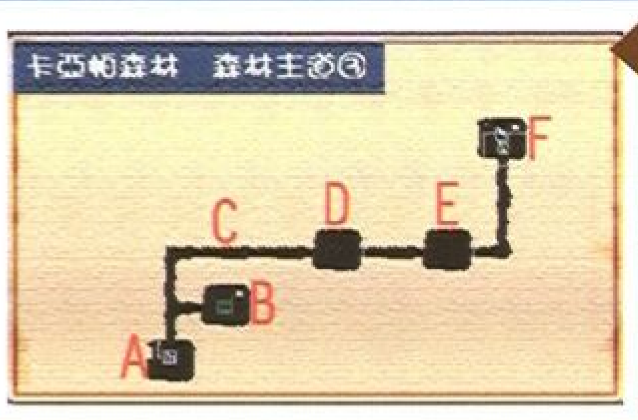


迷宮關係表　卡亞帕森林

卡亞帕森林 — 入口
- LV03 森林主道 — 分歧
  - LV04 祭壇之路 — 風之祭壇前 — 祭　壇
  - LV05 妖精通道 — 西爾芙森林
  - LV08 秘寶之路 — 秘寶房間前 — 祭　壇
- LV00 狗頭人森林
- LV10 森林歧路 — 森林歧路內部
- LV20 夢幻迷宮
- LV33 煉　獄 — 煉獄內部 — 四魔將大廳

分歧

A 往森林主道3
B 休息室
C 娜塔莉亞與湯姆
D 石座（需裝備推物手套推開）、往祭壇之路
E 石座（需裝備推物手套推開）、往妖精通道
往秘寶之路（需使用風之鑰匙）



森林主道3

A 往森林主道2
B 風系（綠色）魔法障礙、賢者之衣
C 沿途會掉下炸彈
D 啓動右上、右下、左下三開關可開柵門
E 九個瓦罐中的怪物皆死可開柵門
F 往分歧

卡亞帕森林　分歧

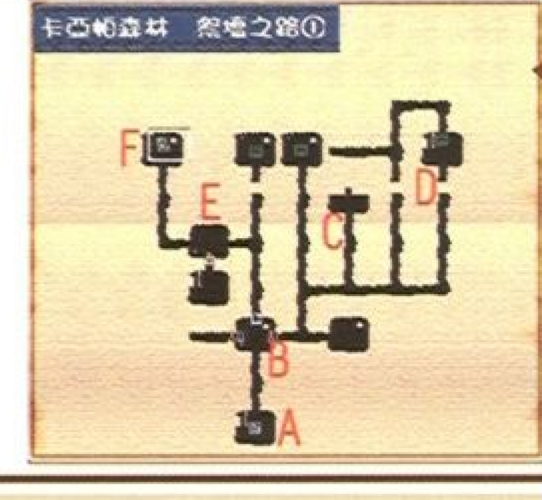
A B C D E F

在分歧再遇上娜塔莉亞與湯姆，獲悉前方有施加重力控制魔法的台座擋住而通行不得，得回武器店商量看看有無方法可解。使用冒險之翼快速返回村裡的武器店購買「推物手套」，裝備後再返回森林主道即可推開多處的石座，並可順利進入祭壇之路。





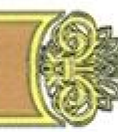
◀寵物會幫忙撿道具



祭壇之路1

A 往分歧
B 左開關開左柵門、右開關開右柵門、同時啓動開上方柵門
C 假餌
D 斷崖（裝備鉤繩可跳過）
E 四個開關都亮白點開左方柵門、都亮紅點開下方柵門
F 往祭壇之路2

取得假餌之後，再返回村中找站立在橋上找東西的朱諾，即可獲贈鉤繩，裝備後可藉以跳躍過迷宮裡的斷崖。



卡亞帕森林 祭壇之路2

祭壇之路2

- **A** 往祭壇之路1
- **B** 有滾動的刺球陷阱
- **C** C 風之花
- **D** 九個開關皆呈紅點開下方柵門、皆呈白點則開左方柵門
- **E** 往風之祭壇前



POINT

所有迷宮內的頭目屬性大抵都與置身的迷宮屬性相同，戰鬥之前務須裝備足以剋制屬性的寶珠才可立於不敗之地。針對部份不太明顯的迷宮屬性而言，內中出現的魔法障礙可視爲提示。

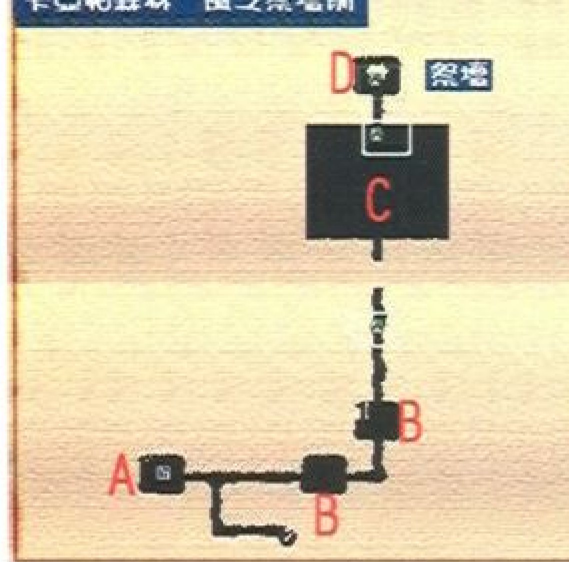


頭目戰略

達克弗生命值2,000，屬性風，攻擊模式除了魔法球以外，尚有爪子與不定時釋出的水晶體，當牠使出夜叉之舞時，會使水晶體不規則彈跳，遇此情況可採斜向路線避開。達克弗遭受連續攻擊會發怒而改採伸臂巨爪或正面撞擊，暫時稍停攻擊可使牠恢復原先的攻擊模式。



▲這還是小角色而已呢



風之祭壇前

- **A** 往祭壇之路2
- **B** 休息室
- **C** 祭壇、可魯貝特與森林巨人‧達克弗
- **D** 地之神像

抵達風之祭壇遭遇到魔道師可魯貝特，他是魔王威斯巴的部下，遭一番冷嘲熱諷之後，召喚出森林巨人‧達克弗對付。解決達克弗之後，在後方房間尋獲地之神像。



普克村

將地之神像帶回村裡的雅普莉耶斯神殿內安放，聽聞保羅指菲利普應該在史匹利迷宮入口，遂由先前朱諾所在的橋樑右下方，穿越山壁有通道往西波利塔山丘，在此雖不見菲利普身影，但可目睹邁爾斯的飛機墜毀。趕往墜機地點(自動)找到生還的邁爾斯，他指稱飛機是遭怪物襲擊，遂將他帶返村裡(自動)診療所交由比恰姆醫療照護。比恰姆幫邁爾斯包紮後，指爺爺道是怪物活動愈趨頻繁，囑咐外出得多加小心。

POINT

任何食物道具在收集十個以後，都可以前往酒館向克萊麗換取(觸動收銀機即可)更高等的食物，這些換取的食物通常經驗值都很高，應該善加利用。

POINT

身上若帶有棒棒糖，可以丟入村中東北邊的水池喚出泉之妖精，她會幫忙計算闖蕩迷宮的成績，或提醒迷宮內應注意事項，甚至還會贈送道具。



卡亞帕森林

卡亞帕森林 入口

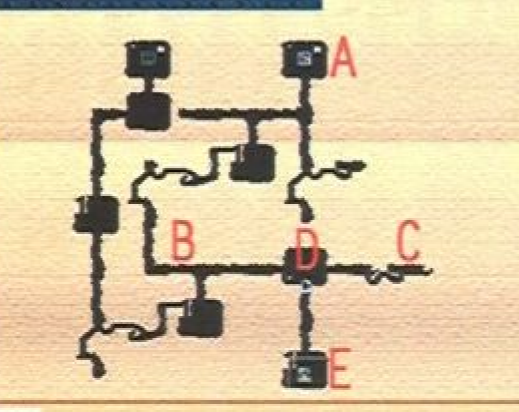
妖精通道1

- **A** 往分歧
- **B** 左開關開上方柵門、右開關開右方柵門
- **C** 沿途都有陷阱
- **D** 林中暗道
- **E** 往妖精通道2

卡亞帕森林 妖精通道2

妖精通道2

- **A** 往妖精通道1
- **B** 林中暗道
- **C** 走道會掉落炸彈
- **D** 道具袋、殺死怪物會重開柵門
- **E** 往妖精通道3



妖精通道3

- **A** 往妖精通道2
- **B** 林中暗道
- **C** 開關可開D柵門
- **D** 柵門
- **E** 往西爾芙森林

西爾芙森林是風之妖精‧西爾芙的村落，溫布爾芙是現任族長，指有妖精跑出村子，不知去向，若有見到請叫她返回。走失的妖精名叫莉普兒，聽說上回還曾被狗頭人抓走，這或許是一條線索哩！波庫魯在人形看板上可發現照片8(妮娜的照片)。



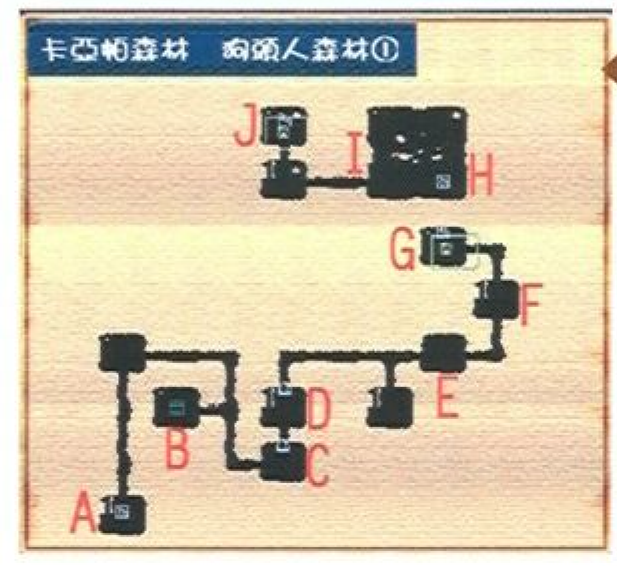
POINT

我在人形看板發現照片有時會顯得極為困難，因為人物的位置若是對不準看板上的圖孔，則會屢試屢敗的。正確的方位應該是波庫魯或是皮皮羅的臉孔剛好"塞"在看板上的圖孔時，成功率會比較高的。



POINT

迷宮內所取得的拉環和空罐，累積一定數量後，可在後期於諾姆之村向學習武器鍛造的布利克換取裝備。



狗頭人森林1

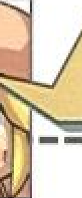
- **A** 往入口
- **B** 開啟寶箱出現怪物和石堆、怪物死後出現炸彈炸開石堆
- **C** 開關可開柵門
- **D** 左邊開關可開柵門
- **E** 攻擊即可開路
- **F** 在此尋獲莉普兒、推開香菇即可前進
- **G** 往H
- **H** 邁爾斯墜機地點
- **I** 風系（綠色）魔法障礙
- **J** 往狗頭人森林2

邁爾斯墜機地點有魔法障礙暫不能除去，所以在找到莉普兒之後，先返回西爾芙森林見溫布爾芙。溫布爾芙致贈「水之鑰匙」以表感激，並言道在阿爾傑斯住有包含西爾芙在內的四個種族的妖精，此鑰匙是水之妖精寄放在此，其餘則未可奉告。接下來可得前往水之妖精可能出現的地方了。



▲終於找回愛溜達的小妖精





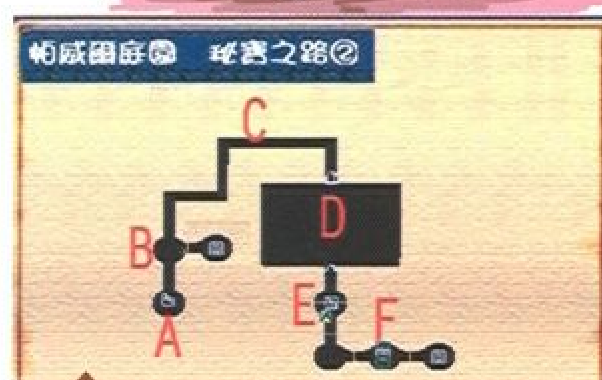
帕威爾庭園



帕威爾庭園　秘寶之路①

秘寶之路1

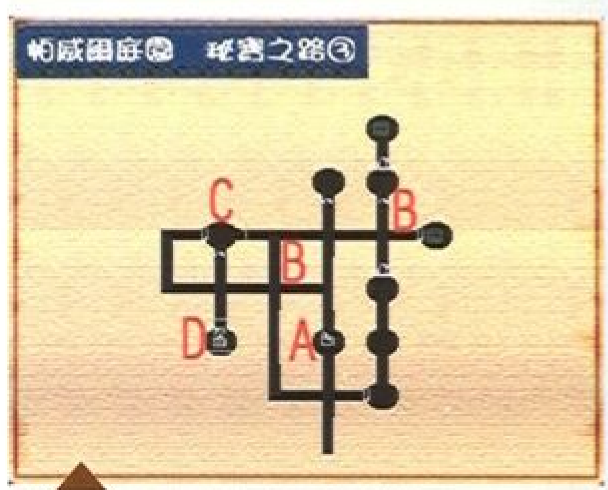
- **A** 往分歧
- **B** 冰滑地面不能左右轉
- **C** 水系（藍色）魔法障礙
- **D** 砲台
- **E** 往秘寶之路2



秘寶之路2

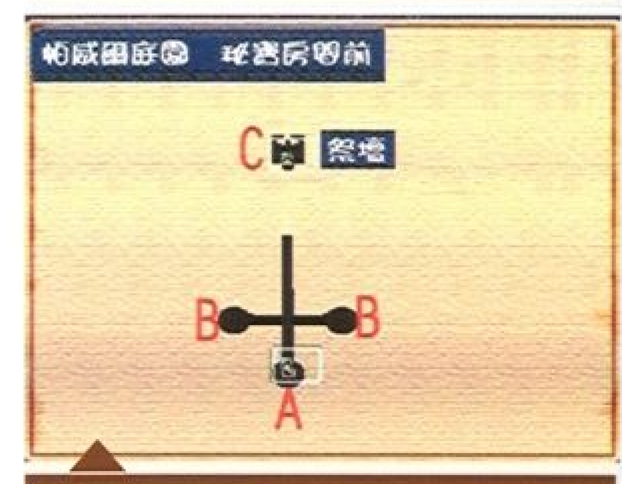
- **A** 往秘寶之路1
- **B** 不傷到木樁的怪物可開柵門
- **C** 走道中有火燄陷阱
- **D** 滿地都有滾動的刺輪
- **E** 往秘寶之路3
- **F** 打開上、下二寶箱可開柵門





秘寶之路3

- **A** 往秘寶之路2
- **B** 四方向的冰滑走道
- **C** 啟動開關並殺死怪物可開柵門
- **D** 往秘寶房間前



秘寶房間前

- **A** 往秘寶之路3
- **B** 休息室
- **C** 水之魔寶石

進入祭壇取得「水之魔寶石」（極寒寶珠），裝備後可使用水系魔法，並能去除火系（紅色）魔法障礙。



▲辛苦總算有代價



凱諾比火山

迷宮關係表　凱諾比火山

凱諾比火山	入口	LV04	熔岩地帶	熔岩地帶內部			
		LV06	熔岩洞窟	分歧	LV07	祭壇之路	火之祭壇前	祭壇
					LV08	妖精通道	火蜥蜴住處
					LV12	秘密之路	秘密房間前	祭壇
		LV20	夢幻迷宮				
		LV29	煉獄	煉獄內部	四魔將大廳		



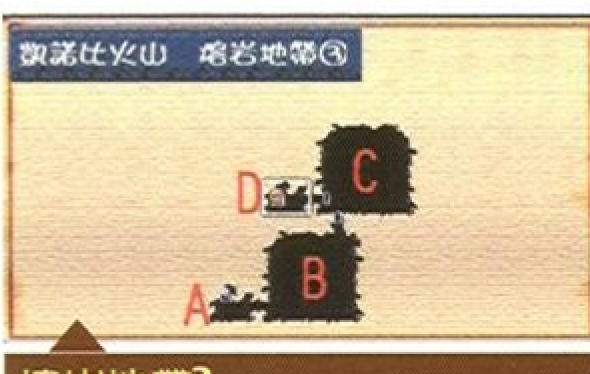
入口
- **A** 入口
- **B** 休息室
- **C** 火系(紅色)魔法障礙、往熔岩地帶
- **D** 火系(紅色)魔法障礙、往熔岩洞窟
- **E** 往夢幻迷宮
- **F** 往煉獄(需使用達人鑰匙)



熔岩地帶1
- **A** 往入口
- **B** 擊毀瓦罐並殺死怪物可開三扇柵門
- **C** 往熔岩地帶2



熔岩地帶2
- **A** 往熔岩地帶1
- **B** 開關開左上方柵門
- **C** 開關開下方走道柵門
- **D** 擊毀木桶出現炸彈炸掉砲台、殺死怪物可開柵門
- **E** 往熔岩地帶3



熔岩地帶3
- **A** 往熔岩地帶2
- **B** 觸動道具台並殺死怪物可開柵門
- **C** 殺死陸續出現的怪物可開柵門
- **D** 往熔岩地帶內部

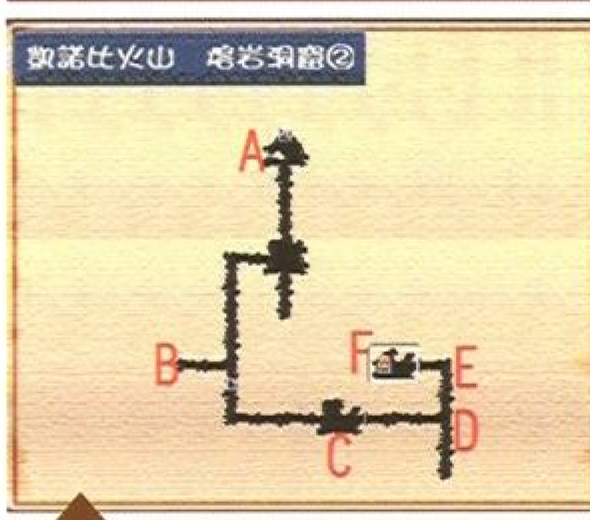


熔岩地帶內部
- **A** 往熔岩地帶3
- **B** 休息室
- **C** 神祕男子

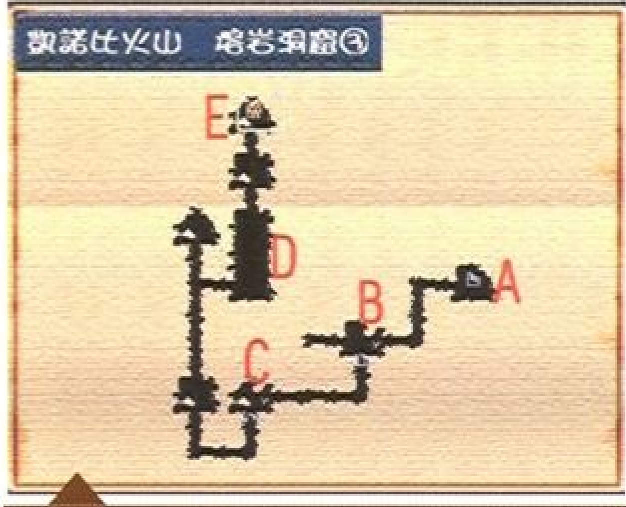
熔岩地帶內部再度遇上神祕男子，二人再獲傳授「王者練極氣功」，往後在戰鬥中累積十次以上的連擊，則可擊出更強力，且附有特殊效果的追加一擊。之後返回入口，再往熔岩洞窟探秘。



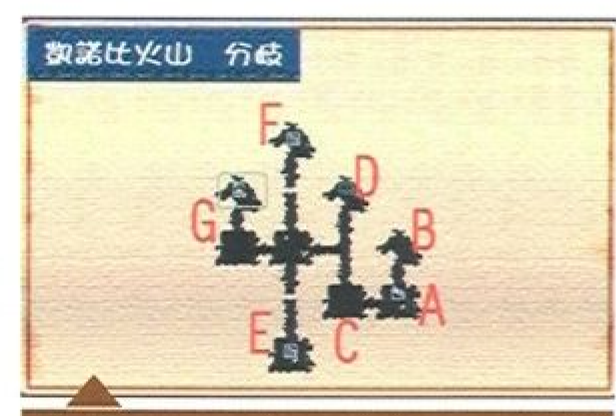
熔岩洞窟1
- **A** 往入口
- **B** 通道有陷阱
- **C** 避開刺球陸續擊毀四個紅色球體可開柵門
- **D** 橫向走道有滾動的陷阱
- **E** 往熔岩洞窟2



熔岩洞窟2
- **A** 往熔岩洞窟1
- **B** 開關可開走道上柵門、但會出現怪物和陷阱
- **C** 殺死怪物可開柵門
- **D** 有刺輪上下來回滾動
- **E** 火系(紅色)魔法障礙
- **F** 往熔岩洞窟3

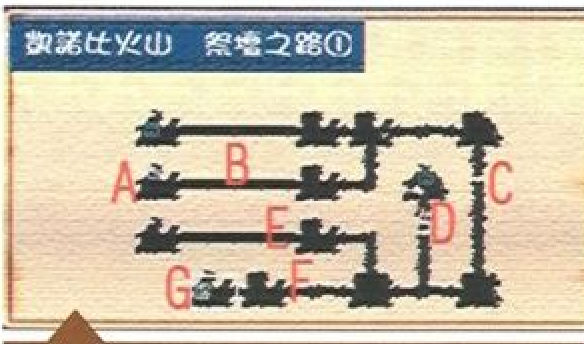


熔岩洞窟3
- **A** 往熔岩洞窟2
- **B** 避開滾動刺球殺死怪物可開柵門
- **C** 開關可開柵門
- **D** 啓動開關會使靜止的刺球轉動、殺死怪物可開柵門
- **E** 往分歧



分歧

- A 往熔岩洞窟3
- B 休息室
- C 娜塔莉亞與湯姆
- D 沙袋
- E 往祭壇之路(需裝備鉤繩跳躍)
- F 往妖精通道(需裝備鉤繩跳躍)
- G 往秘寶之路(需使用火之鑰匙)



祭壇之路1

- A 往分歧
- B 橋頭擊毀紅色球體後，橋面上會陸續降下刺球，必須趕在最後一個刺球落地前奔進右方柵門，否則柵門會再關閉。若是失敗，可先回分歧再進入，紅色球體會再出現的。
- C 裝備鉤繩可跳過斷崖
- D 道具袋
- E 橋面上有刺球陷阱
- F 擊破紅色球體後，沿路會陸續降下刺球，必須趕在全部的刺球落地之前，往回奔向D，並利用鉤繩跳過對岸進入柵門，否則柵門會關閉。可先攻擊紅色球體兩次，再放顆炸彈引爆，迅速利用引爆前的空隙拔腿先跑，如此成功率會大增。失敗的話，可先進入祭壇之路2，然後再進入此間重新嘗試。
- G 往祭壇之路2



此地再遇上娜塔莉亞與湯姆，告以追索神像之事，娜塔莉亞表示雖未曾見過神像，但肯定除她二人之外，另有第三者在各地的迷宮出沒，但不知是否即是偷盜神像之人。另獲知阿爾傑斯大地中傳言沉眠著四條古代龍，這也才是她二人真正的目的。另告知前方道路有些地面產生裂痕，根據提示，之前的鉤繩又可派上用場了。祭壇內再與可魯貝特撞上，他不否認在卡亞帕森林中放置神像，並召喚出火燄鳥・菲尼克斯留難。戰勝後，偷盜神像的蒙面男子現身，向他追索神像不成，但明白指出裡頭房間有一尊可先取回村裡。進入房間取得水之神像後，皮皮羅質疑火山中充滿火的屬性，但卻何以在最深處放置了水之神像，這或是代表了互相抵消的關係，說不定和那些人的目的有某種關連吧！



▲時常碰面的寶物二人組



祭壇之路2

- A 往祭壇之路1
- B 擊破紅色球體並殺死怪物可開柵門
- C 炎之花
- D 橋面上會落下刺輪
- E 往火之祭壇前



▲算不算險象環生呢

火之祭壇前

- A 往祭壇之路2
- B 休息室
- C 可魯貝特與火燄鳥・菲尼克斯
- D 水之神像

頭目戰略

菲尼克斯生命值8,000，屬性火，主要有兩種四方向的魔法光球攻擊，另有火碇波與火碇之雨魔法。火碇波威力雖強大，但會有較長時間的前置動作，這是很容易避開的。至於火碇之雨則是範圍極廣的攻擊模式，遭遇時絕不能立於原地，且須眼明手快的力走避開火碇落點才有反擊機會。菲尼克斯的正面撞擊極具威力，有時難保不被撞個一命嗚呼的，但是在牠轉身暫時逃離的緊要關頭，則務須把握連續攻擊的最佳時機。若是在一定時間內未能解決牠，則菲尼克斯尚會持續恢復生命值，且每回均達四分之一。



▲再加把勁就成功啦





普克村

將水之神像帶回村裡神殿安放，接著在自稱領主的普休凱豪宅內發現有地下室。問道普休凱時，他甚為自豪在自家宅子地下做出一座逼真又寬廣的迷宮，裡頭也放了不少機械人偶，為了隨時方便進入，遂致贈磁鐵，裝備後將可以移動雕像和鐵製品。目前實力恐難以闖過地下迷宮，可等待稍後再尋幽探秘一番。



▲沙袋要擺在道具欄使用



達普內沙漠

進入達普內沙漠會在突出水面的一條石板路，盡頭發現好像有建築物沉沒在水底，使用沙袋後，會在水面上出現前往歐亞西斯地下道的入口。

迷宮關係表 四神龍洞窟

A	達普內沙漠	綠洲地下道	LV 07	火龍迴廊	大火龍大廳
B	托利波卡湖	托利波卡湖地下道	LV 14	水龍迴廊	大水龍大廳
C	西波利塔山丘	古代杉內部	LV 21	風龍迴廊	大風龍大廳
D	聖地克拉普洛特	鎮魂之塔	LV 31	地龍迴廊	大地龍大廳

POINT

四條古代龍分處在不同的四處祕密地點，其實力強弱相差極大，若是一時難以取勝，大可留待後期茁壯後再行挑戰。挑戰屬性殊異的古代龍結果，並不會影響遊戲的主線進行，但所獲得的戰利品卻可使攻擊出現更多樣化的附加效果，可以將此高難度任務視為努力的目標。

綠洲地下道 火龍迴廊①

綠洲地下道 火龍迴廊1

- A 往達普內沙漠
- B 攻擊砲台後方瓦罐會出現炸彈、炸彈可炸毀砲台
- C 往火龍迴廊2

綠洲地下道 火龍迴廊②

綠洲地下道 火龍迴廊2

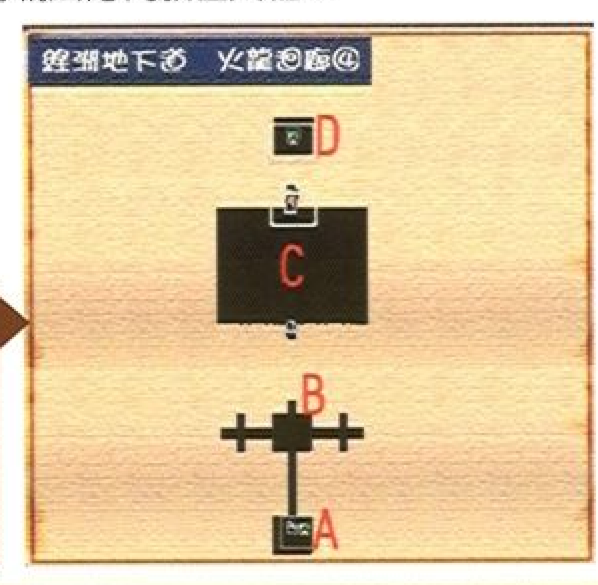
- A 往火龍迴廊1
- B 開啟寶箱會出現砲台和炸藥、怪物死後可開柵門
- C 殺死怪物可開柵門
- D 觀看告示牌並依序由右而左攻毀三座石座才能開木箱
- E 往火龍迴廊3

綠洲地下道 火龍迴廊3

- A 往火龍迴廊2
- B 隔著柵門以法術殺死怪物可開柵門
- C 隔著柵門以法術擊毀八個木桶會出現炸彈、全部引爆後可開柵門
- D 隔著柵門以法術殺死怪物並擊毀木桶可開柵門、亦可利用木桶中的炸彈殺敵
- E 往火龍迴廊4

綠洲地下道 火龍迴廊③

在大火龍的大廳擊敗大火龍之後，牠指同胞們如今尚沉眠於此地各處，希望能將牠們由束縛中解放。進入後頭房間取得「火之卷軸」，裝備後施法可朝四方向放出火柱。



綠洲地下道 火龍迴廊4

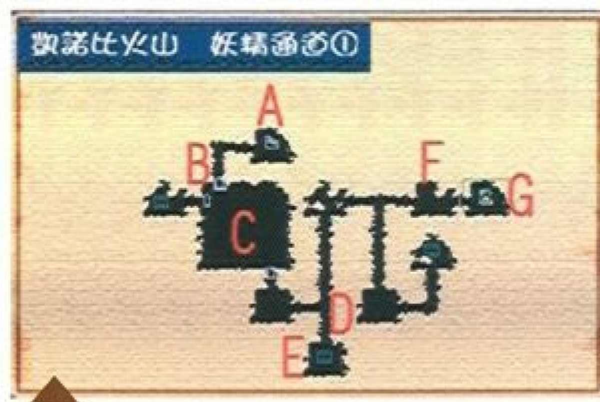
- A 往火龍迴廊3
- B 休息室
- C 大火龍的大廳
- D 火之卷軸

頭目戰略

大火龍生命值21,000，屬性當然屬火，攻擊模式較為單調，有噴火和空中火柱兩種魔法。面對噴火只需保持一定距離即可避免傷害，但針對空對地的火柱攻擊，則應留意落地前的地面光點，避開光點可免遭火柱擊中。大火龍生命值降低到一定程度時，停留空中的時間會延長，且空中火柱的威力會增強。

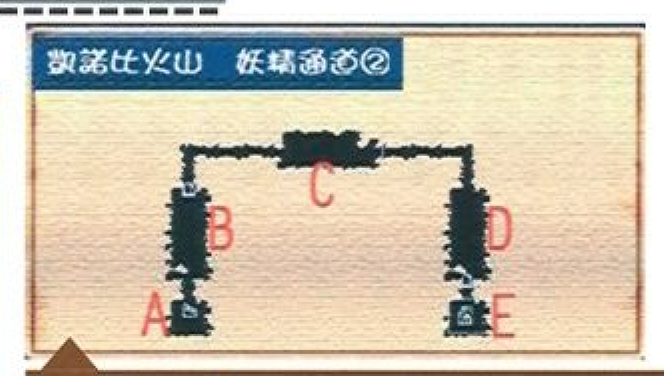


凱諾比火山



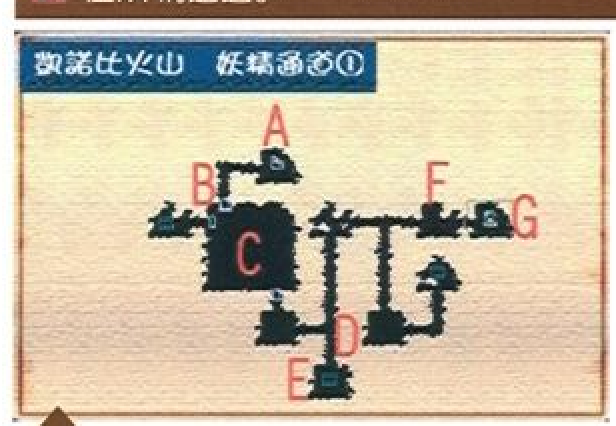
妖精通道1

- **A** 往分歧
- **B** 朝內殺了附近怪物可開柵門
- **C** 怪物全死可開西、南二道柵門
- **D** 火系(紅色)魔法障礙
- **E** 重型長靴
- **F** 兩個開關啓動會開柵門、但刺輪也會滾動
- **G** 往妖精通道2



妖精通道2

- **A** 往妖精通道1
- **B** 啓動左上、左下、右下三開關可開柵門
- **C** 陷阱和怪物極多、右上方開關可開柵門
- **D** 擊破紅色球體並殺死怪物可開柵門
- **E** 往妖精通道3



妖精通道3

- **A** 往妖精通道2
- **B** 數字顯示器的上下兩個數字相同時可開柵門，下方的數字代表擊毀的木桶數量，沿路擊毀與上方數字相等的木桶後，返回此地即可見柵門洞開。若失敗可先脫出此層，再進入後可重新計數。
- **C** 往火蜥蜴住處

火蜥蜴一族的族長勃魯坎指家中兩個小孩最近無聊得很，如果能向他們說說外界的事情，相信會很開心的。波庫魯想到要找本故事書念給兩個小孩聽，以前常看的圖畫書，不知是否還在家裡。皮皮羅在人形看板可發現照片3(婕麗帕的照片)。

先返回普克村在自家屋裡的臥室桌上找到圖畫書，之後再趕至此地告知勃魯坎，待族長召集兩個小孩前來時，波庫魯即開始說起書中故事，圖畫書索性也送給兩個小孩了。勃魯坎為表感激，乃至贈「風之鑰匙」。族長得知見過西爾芙之後，乃道起五百年前魔法大戰時，四種族的妖精與人類併肩作戰，並各自帶有被稱為「寶珠」的魔寶石，波庫魯二人已取得的「水之魔寶石」即是其一。



▶ 就是藏在這個地方啦

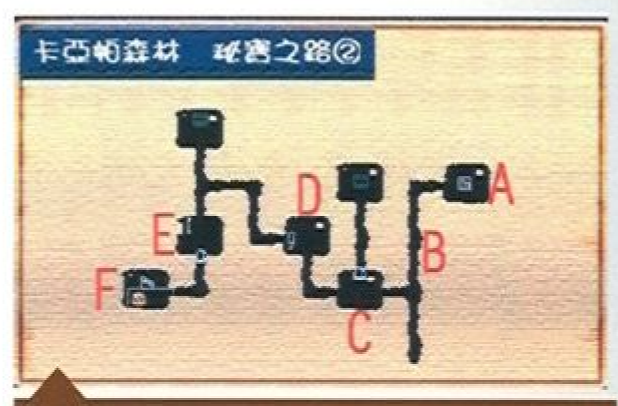


卡亞帕森林



秘寶之路1

- **A** 往分歧
- **B** 此間並無太多陷阱、但有強風效果會影響行進
- **C** 往秘寶之路2



秘寶之路2

- **A** 往秘寶之路1
- **B** 走道下方的刺輪會再擊破紅色球體後滾動
- **C** 走出柵門會出現怪物
- **D** 開關可開柵門、但會降下多個滾動刺球
- **E** 鑽進樹幹到角落啓動開關可開柵門
- **F** 往秘寶之路3



秘寶之路3

- **A** 往秘寶之路2
- **B** 柵門在靠近時會打開
- **C** 擊破紅色球體出現大量怪物、全死後可開右上方柵門
- **D** 往秘寶房間前



秘寶房間前

- **A** 往秘寶之路3
- **B** 休息室
- **C** 風之魔寶石

在祭壇可取得「風之魔寶石」(疾風寶珠)，裝備後可使用風之魔法，並可除去地系(茶色)魔法障礙。

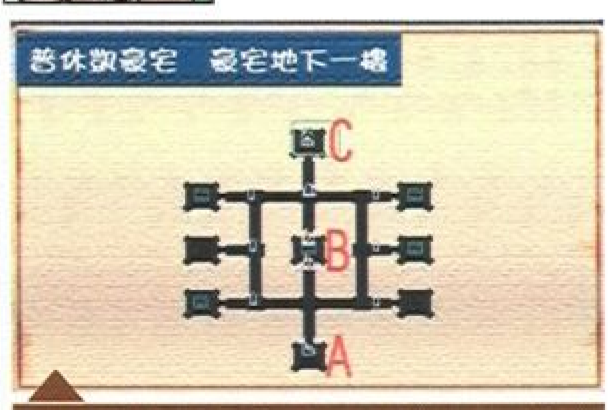


▲真的不太好控制哩

迷宮關係表　普克村

- 普克村
  - 維普莉耶斯神殿 → 入口 → LV16 → 天之迴廊 → 分歧
    - LV17 → 秘寶之路 → 秘寶房間前 → 祭壇
    - LV18 → 祭壇之路 → 光之祭壇前 → 祭壇
  - 普休凱豪宅 → LV09 → 豪宅地下樓





普休凱豪宅　豪宅地下一樓

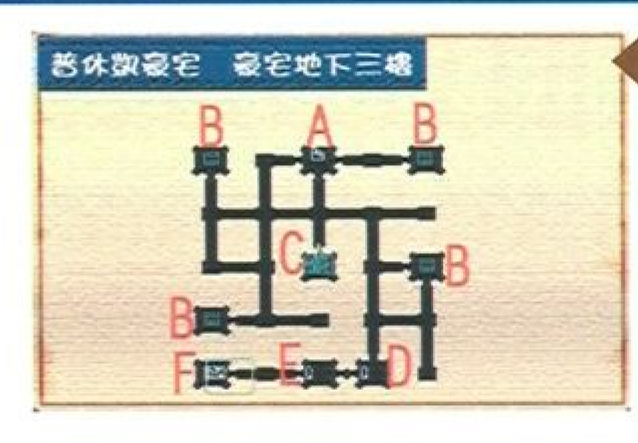
- **A** 往普休凱豪宅、裝備磁鐵可吸開入口雕像
- **B** 由北面吸開雕像進入並打開寶箱可開啓出口和左右共七道柵門
- **C** 往豪宅地下二樓



普休凱豪宅　豪宅地下二樓

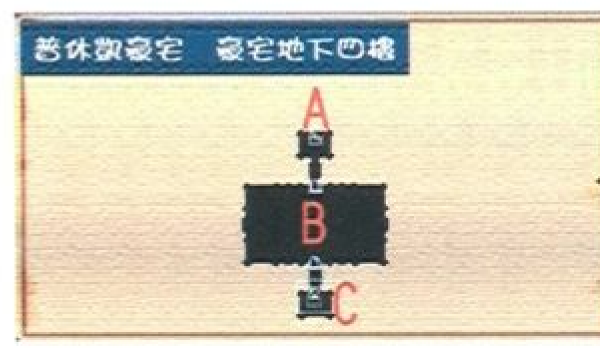
- **A** 往豪宅地下一樓
- **B** 開關、與C都啓動可開D入口柵門、回程殺死怪物才能走出
- **C** 開關、與B都啓動可開D入口柵門、放個道具進寶箱會開柵門、但會出現怪物
- **D** 打開中間的寶箱會使周圍八個寶箱全開、出現的怪物全滅可開北面柵門
- **E** 往豪宅地下三樓


▲強力磁鐵的功效



普休凱豪宅　豪宅地下三樓

- **A** 往豪宅地下二樓
- **B** 分處四個角落的空箱都放進道具後可開C柵門、待C的藥劑都得手後可再取回
- **C** 箱中有很多藥劑
- **D** 吸開雕像、推開石座、殺死怪物可開柵門
- **E** 怪物死後可開柵門
- **F** 往豪宅地下四樓



普休凱豪宅　豪宅地下四樓

- **A** 往豪宅地下三樓
- **B** 大量怪物全滅後開下方柵門
- **C** 道具袋



克羅普洞窟



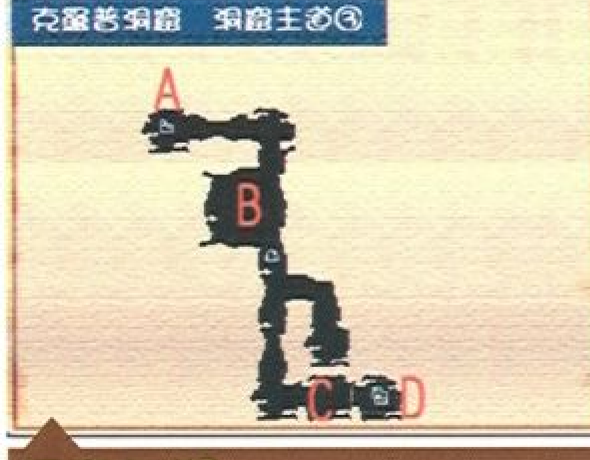
洞窟主道1

- **A** 往入口
- **B** 將香菇推至插盤可開柵門
- **C** 可用炸藥炸開巨石
- **D** 地系(茶色)魔法障礙
- **E** 往洞窟主道2



洞窟主道2

- **A** 往洞窟主道1
- **B** 按下開關可開柵門、但有二座砲台和怪物攻擊
- **C** 將D的香菇推至此插盤會降下寶箱
- **D** 將此香菇推至G出口前的插盤可開柵門
- **E** 可用炸彈炸開石堆
- **F** 開關可開北面柵門、但會遭紅色球體和怪物包圍
- **G** 往洞窟主道3

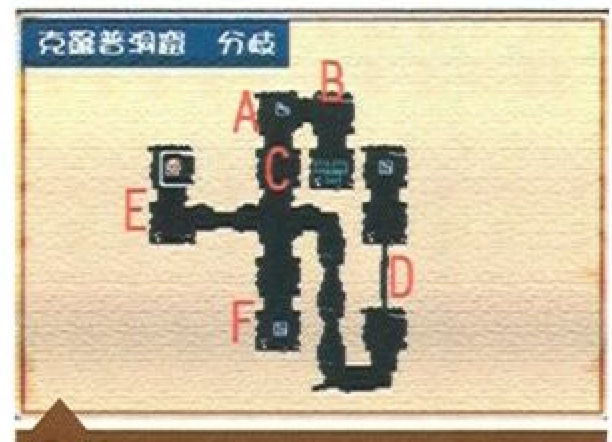


洞窟主道3

- **A** 往洞窟主道2
- **B** 擊毀左邊中間的石座出現插盤、將入口的香菇推至此可開下方柵門
- **C** 暫卸裝備的寶珠再施法、殺死怪物可開柵門
- **D** 往分歧



▲被團困的處境很慘的



分岐

- **A** 往洞窟主道3
- **B** 休息室
- **C** 娜塔莉亞與湯姆
- **D** 往妖精通道(需用炸藥炸開巨石)
- **E** 往秘寶之路(需使用地之鑰匙)
- **F** 往祭壇之路

在分岐處又遇上娜塔莉亞和湯姆，提醒前方有兩處奇妙的機關，一處是普通炸彈炸不壞的，十分堅固的超硬岩石塊；另一處則是阻塞住階梯的兩具鋼鐵製人像。沒奈何，先返回普克村至少購買六個普通炸彈，另前往達普內沙漠向商人雷吉涅夫至少購買六個炸藥，再返回此間以炸藥炸開妖精通道前的巨石才得進入。

克羅普洞窟　妖精通道①

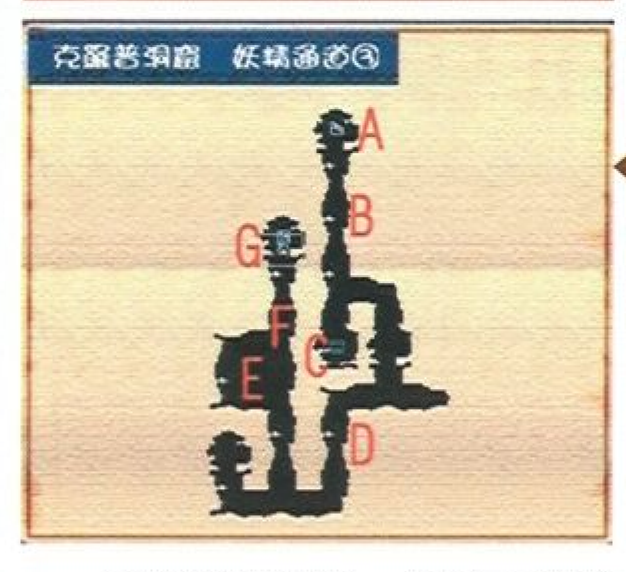
妖精通道1

- **A** 往分歧
- **B** 用炸彈炸開四堆石堆出現二開關、全啓動可開柵門
- **C** 擊破紅色球體出現怪物
- **D** 可用炸藥炸開巨石
- **E** 別浪費炸藥、往上繞路即可
- **F** 可用炸彈炸石堆
- **G** 除去魔法障礙會出現開關、啓動會開下方柵門並出現大量怪物
- **H** 往妖精通道2



妖精通道2

- **A** 往妖精通道1
- **B** 將香菇推定位可開柵門
- **C** 用炸藥炸開巨石
- **D** 用炸彈炸石堆
- **E** 往妖精通道3



妖精通道3

- **A** 往妖精通道2
- **B** 用炸彈炸開石堆
- **C** 用炸彈炸開石堆出現寶箱、內有賢者臂環
- **D** 擊破紅色球體即可通行
- **E** 有大量怪物
- **F** 用炸彈炸開石堆
- **G** 往諾姆之村

進入諾姆之村後，位於左方的鐵匠皮克會致贈電池，另得知長老性好惡作劇。回頭找到吉克里長老，他們是地之妖精一族，長老表示與柏魯坎、西爾芙同樣參予五百年前的魔法大戰，另有一人則是水之精靈溫蒂妮戰士，四人在蒂雅拉公主麾下共同併肩作戰，所持有的寶珠即是蒂雅拉公主授與妖精的物品；在此村中亦有封印寶珠的鑰匙，他可以贈與，但必須要拿別的東西來交換才行，就請帶酒來吧！說到酒，那可得返回村裡請教柏特路村長了。



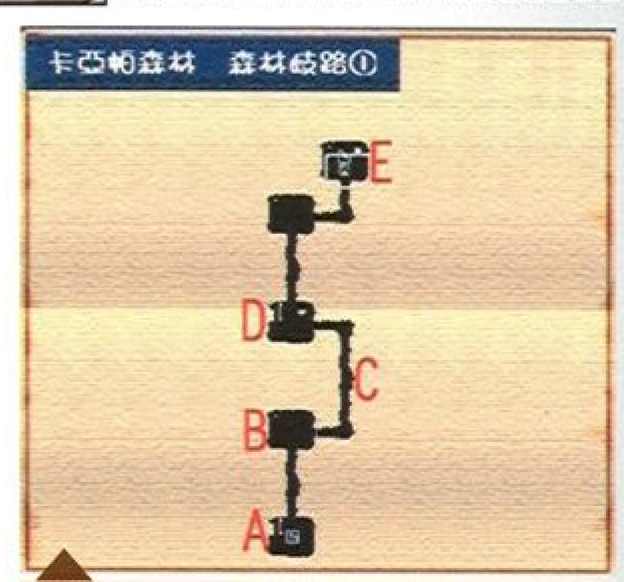
▲這是很重要的道具

返回普克村遍尋不著村長身影，來至達普內沙漠在最右方的水邊見到村長柏特路，向他說明來意後，村長願意奉獻出珍藏佳釀，但得回村裡找比恰姆拿才行。再回到村裡診療所找到比恰姆，轉告村長意思後，獲得一瓶叫「美青年」的酒，接著還得趕回諾姆之村。

將美青年佳釀遞給吉克里長老，順利取得「火之鑰匙」。又聞魔法戰爭結束後，古蘭瓦連恢復了和平，寶珠就成為不必要的長物，這才各別將寶珠予以封印，並相互交換鑰匙，但不將封印寶珠的場所告知彼此，以免遭有心人盜取濫用。當問及何以各部族都將鑰匙給得如此痛快時，長老則不願多談。波庫魯在人形看板可發現照片4(雅布帕的照片)。

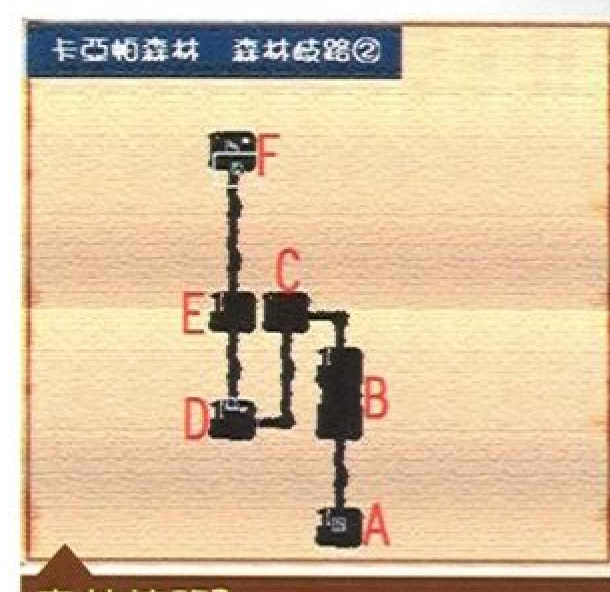


卡亞帕森林



森林歧路1

- **A** 往入口
- **B** 沿途都有交叉飛箭陷阱
- **C** 通道有炸彈
- **D** 擊破瓦罐會出現炸彈
- **E** 往森林歧路2



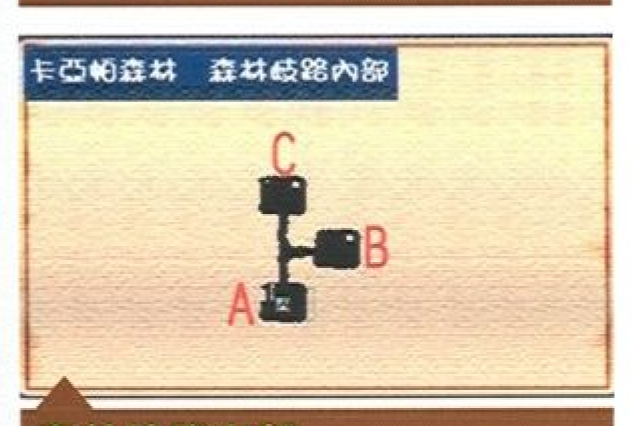
森林歧路2

- **A** 往森林歧路1
- **B** 有大量飛箭陷阱
- **C** 擊破瓦罐出現炸彈可除去石堆
- **D** 開關可開柵門、但會出現怪物
- **E** 擊破瓦罐出現炸彈可除去石堆
- **F** 往森林歧路3

卡亞帕森林　森林岐路③

森林岐路3

- **A** 往森林岐路2
- **B** 瓦罐中有炸彈
- **C** 擊毀瓦罐出現怪物
- **D** 擊破瓦罐出現炸彈可除去石堆
- **E** 走道中有飛箭由下往上射出
- **F** 怪物會拋丟炸彈攻擊、入口石堆可藉此除去
- **G** 往森林岐路內部



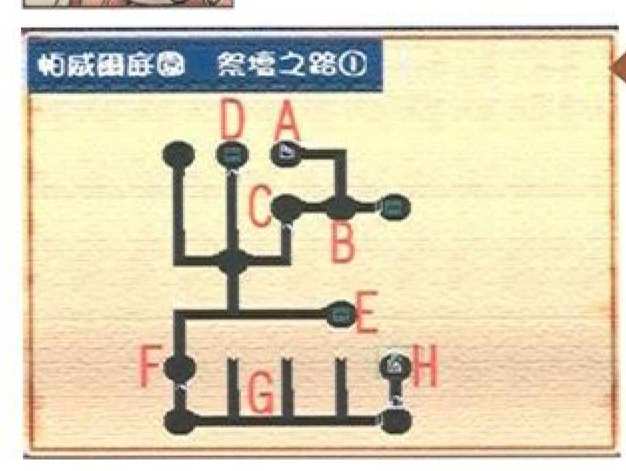
森林岐路內部

- **A** 往森林岐路3
- **B** 休息室
- **C** 神祕男子

森林岐路內部再度遇上神祕男子，波庫魯已然口稱師父，今日照例要傳授「奧義‧雙槍飛天翔」，這是兩人可共同攻擊的絕招。合體技應是波庫魯與皮皮羅的基本技巧，兩人共同累積一次連續攻擊就能使用此絕招，而在五次連續有效攻擊中，只要包含有一記夥伴的攻擊即可，但絕招的攻擊次數與順序則毫不相干。神祕男子臨走前表示會隨時守護二人的。


▲身份如謎的神祕男子

帕威爾庭園



祭壇之路1

- **A** 往分岐
- **B** 有砲台、清除怪物開右方柵門
- **C** 操作砲台的怪物死後開下方柵門
- **D** 裝備磁鐵吸開入口前雕像
- **E** 鬥士服
- **F** 啓動開關出現怪物、全滅可開下方柵門
- **G** 通道有刺輪來回滾動、可分段躲進直立的走道暫避、右方盡頭有三座雕像需移開
- **H** 往祭壇之路2

帕威爾庭園　祭壇之路②

祭壇之路2

- **A** 往祭壇之路1
- **B** 此間共有六道開關需按鼎之大小"由小到大"啓動才能開D柵門、依序由B1~B6啓動即可
- **C** 冰之花
- **D** 往水之祭壇前



水之祭壇前

- **A** 往水之祭壇2
- **B** 休息室
- **C** 可魯貝特、蒙面男子、邪水龍‧雷比亞坦
- **D** 火之神像

頭目戰略

雷比亞坦生命值37,500，屬性水。當牠高舉龍頭噴出水晶光束時，務必保持在安全距離以外即可，至於跳躍撞擊則會有前置動作，空檔絕對來得及躲閃，但在牠轉身以尾巴撞擊地面時，務需抓時機以側面施予連續攻擊，這是致勝的關鍵時刻。當雷比亞坦正面撞擊而來時，採取斜向移動會有效的避免傷害。

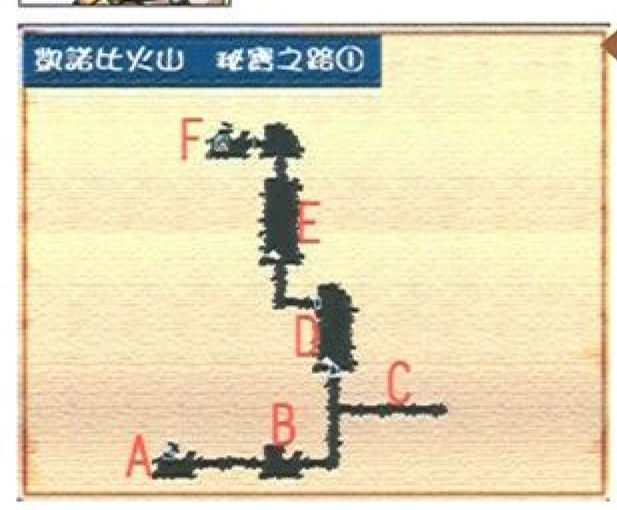


進入祭壇聽見可魯貝特與蒙面男子的交談聲，兩人談及建造祭壇進行解開封印之事。蒙面男子走後，可魯貝特得知二人已取得妖精所給的寶珠，恨得從水底召喚出邪水龍‧雷比亞坦對付。戰勝到後方房間取得火之神像，再返回普克村將神像安放到神殿中。


▲趁這時趕快連擊吧



凱諾比火山

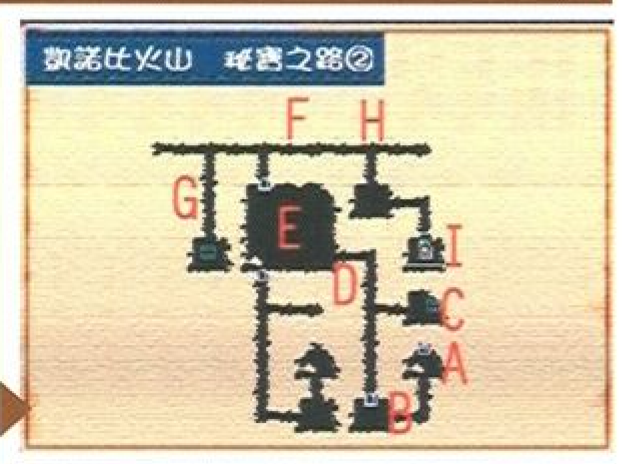


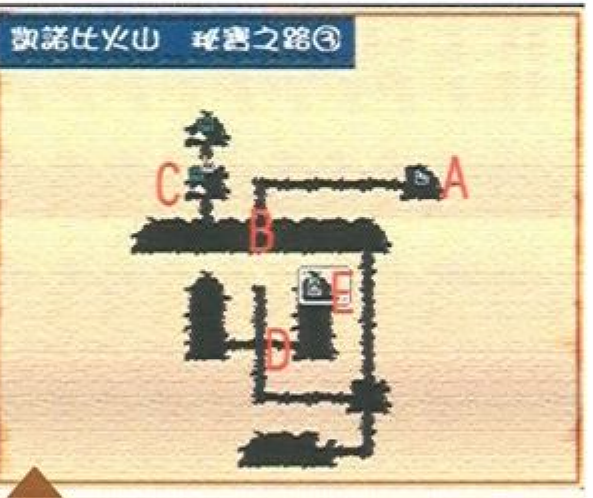
秘寶之路1

- **A** 往分歧
- **B** 裝備推物手套推開入口石座
- **C** 走道有刺輪陷阱、很難不受傷的
- **D** 有刺球陷阱、怪物全滅開左上方柵門
- **E** 有雙排刺輪直立滾動、怪物死後開上方柵門
- **F** 往秘寶之路2

秘寶之路2

- **A** 往秘寶之路1
- **B** 開關可開柵門、但會降下滾動的刺球
- **C** 重型面罩
- **D** 裝備推物手套推開入口石座
- **E** 內有二砲台、怪物全滅開上方柵門
- **F** 通道有刺輪來回滾動
- **G** 施法擊破石座後方木桶才推得開石座
- **H** 路口會有怪物將石座推出、迅速解決怪物並推開石座才能避開刺輪
- **I** 往秘寶之路3







秘寶房間前

- **A** 往秘寶之路3
- **B** 休息室
- **C** 火之魔寶石

在祭壇取得火之魔寶石(灼熱寶珠)，裝備後可使用火之魔法，並可除去水系(藍色)魔法障礙。

秘寶之路3

- **A** 往秘寶之路2
- **B** 入口有石座、內有刺輪陷阱
- **C** 數字顯示器的下方數字代表殺敵的數目，進入此層可先計數並先往此地確認數字再行動，當上下數字相等時可開柵門。
- **D** 入口有石座、內有刺輪陷阱
- **E** 往秘寶房間前



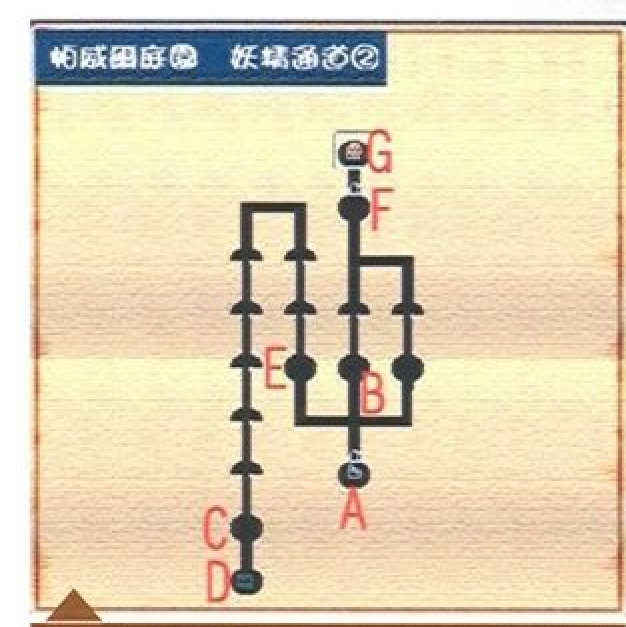
帕威爾庭園

妖精通道1

- **A** 往分歧
- **B** 由入口乘電動踏板到此(需裝備電池)
- **C** 卸下寶珠施法點亮紅球可開柵門
- **D** 重型護腕
- **E** 炸開石堆有寶箱、往妖精通道2

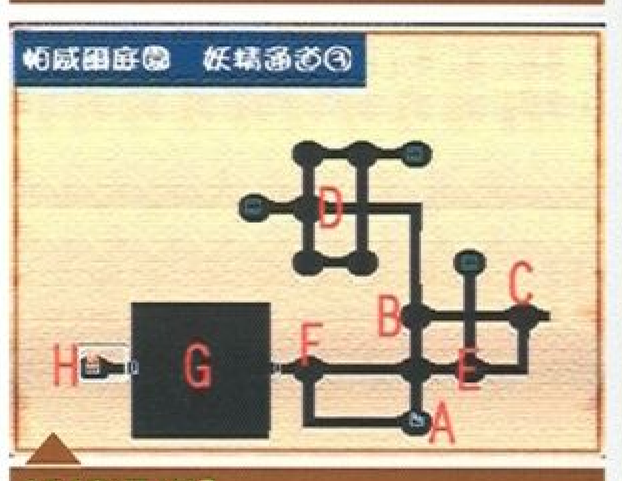






妖精通道2

- **A** 往妖精通道1
- **B** 沿途都有刺球
- **C** 水系(藍色)魔法障礙、回程可乘電動踏板直接到E
- **D** 音叉
- **E** 電動踏板終點
- **F** 卸下寶珠施法擊破紅色球體可開柵門
- **G** 往妖精通道3



妖精通道3

- **A** 往妖精通道2
- **B** 電動踏板往東到C、往北到D
- **C** 電動踏板終點
- **D** 電動踏板終點
- **E** 電動踏板往西到F
- **F** 電動踏板終點
- **G** 擊毀一堆障礙露出紅色球體、再擊破紅色球體出現大量怪物、怪物全滅可開柵門
- **H** 往溫蒂妮樂園

溫蒂妮樂園是水之妖精的居住地，隨後出現的珍珠公主指此地已建設為人魚樂園。拉比絲指公主溫蒂妮將此地改成主題樂園，為的是提供遊客快樂的時光，但卻已破壞一座歷史悠久的村子，於今之計，唯有多招攬遊客前來才是上策。波庫魯表示若能在村子裡宣傳一下，大家一定會紛至沓來的，樂園經理拉比絲乃交予海報讓波庫魯回村裡張貼。波庫魯忖量貼在人群聚集的地方較有效果，那就非克萊緹的酒館莫屬了。



返回普克村找酒館的克萊緹商量，她很爽快的答應會幫忙將海報貼在酒館門口。辦妥後再趕返溫蒂妮樂園告知拉比絲，獲贈「地之鑰匙」。據說鑰匙是前任女王交管的，意謂帶著寶珠前來的人是值得信賴的，大可直接交與。前任女王亦曾在五百年前巫女公主蒂雅拉麾下參予大戰，之後便與其她妖精一同封印魔法石，但不知魔法大戰結束後，是否發生過什麼事，似乎料定將會有人前來取魔法石，而「地之鑰匙」則據說是地之妖精諾姆所委託保管的。

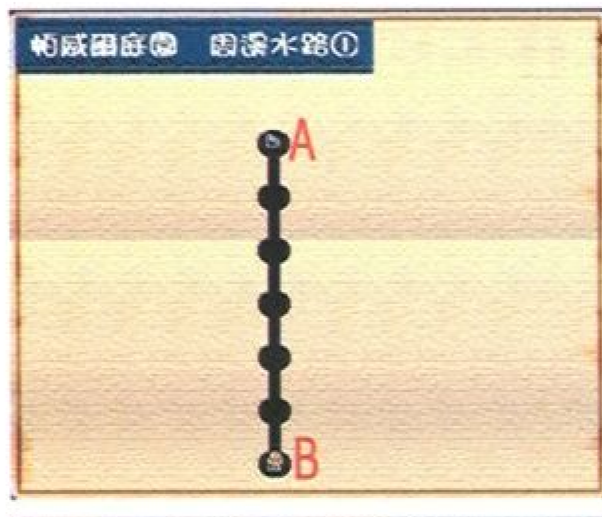
皮皮羅在人形看板可發現照片7(美娜的照片)，此地另有遊戲機可進行射擊遊戲挑戰，還可選擇難易度的。

POINT

溫蒂妮樂園的克拉娜會致贈情侶裝；帶回普克村的澀谷屋中的利薩赫，換得新娘花束；再帶往西風芙森林的先前迷路的妖精莉普兒，她會回贈釣竿；攜回普克村的道具店的布利克，獲得棒球套組；再往火蜥蜴住處找勒魯坎，可換得扇子；將扇子帶到達普內沙漠的澀谷的老人吉德，可換取梅酒；將梅酒帶至諾姆之村送給雁克，獲贈醬菜；普克村屋內的老婆婆德蒂特很喜歡醬菜，可換得眼鏡；將眼鏡再送給溫蒂妮樂園的魯比妮，獲贈舒適拖鞋；普克村的普休凱憂宅內的女傭普 娜很喜歡舒適拖鞋，可獲贈不死鳥的羽毛。這項道具可在體力耗盡時，自動恢復(復活)一次，但之後即會消失無蹤。

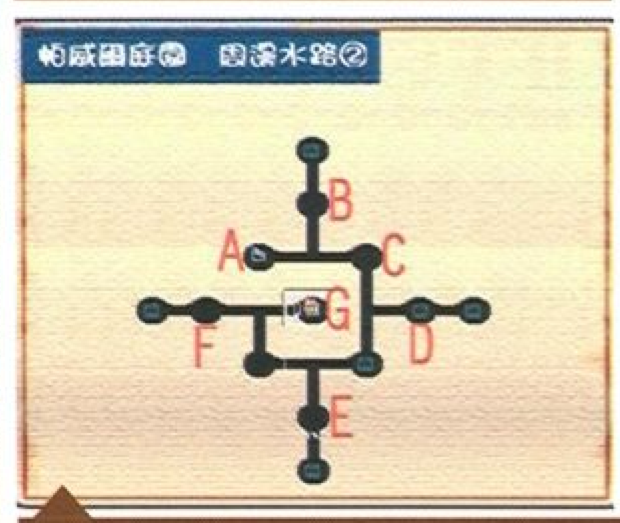


▲這一趟跑得很辛苦



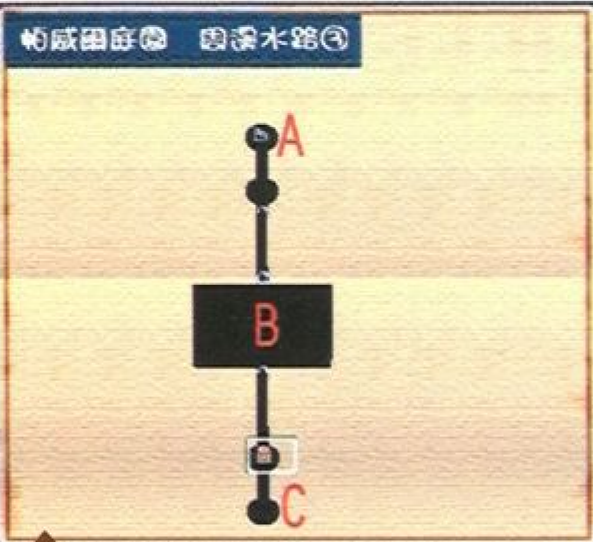
周邊水路1

A 往入口　**B** 往周邊水路2



周邊水路2

A 往周邊水路1
B 啓動開關後留意出現的提示、依照同樣的節奏踩三個踏板可開柵門
C 由右上逆時針啓動開關可開柵門
D 開啓寶箱五次可開柵門
E 擊破紅色球體再出現四個、全都擊破可開柵門
F 啓動開關後留意出現的提示、依照同樣的節奏踩五個踏板可開柵門
G 往周邊水路3



周邊水路3

A 往周邊水路2
B 久站踏板出現怪物、怪物死後再出現另一踏板、站久一些並挨點苦可開柵門
C 往周邊水路內部

周邊水路內部再遇神祕男子，他今天要教授寵物絕招「奧義·雷吉爪牙走」。當"三人"儲存足夠的連續攻擊時，即可發揮三位一體功能，使出強大無比的招式。神祕男子表示就能幫到此為止了。



周邊水路內部

A 往周邊水路3
B 休息室
C 神祕男子



托利波卡湖

穿經樹林到左上方一處有音符的地方使用音叉，在前方水面上會出現迷宮入口，由此可達托利波卡湖地下道。



托利波卡湖地下道　水龍迴廊①



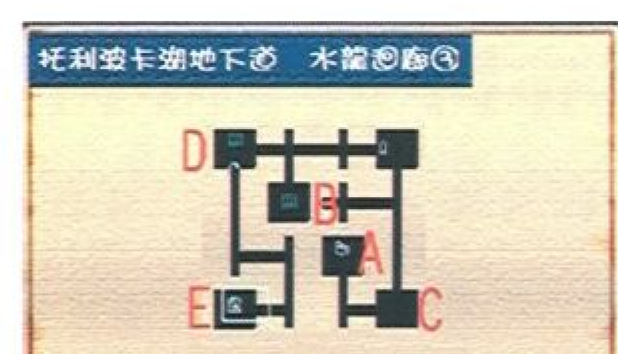
托利波卡湖地下道 水龍迴廊1

A 往托利波卡湖
B 開關可開右下方柵門
C 往水龍迴廊2



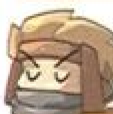
托利波卡湖地下道 水龍迴廊2

A 往水龍迴廊1
B 開關可開左上方柵門
C 往水龍迴廊3



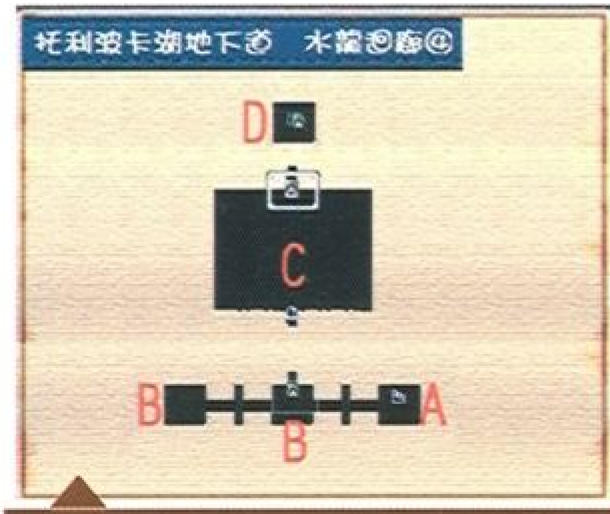
托利波卡湖地下道 水龍迴廊3

- **A** 往水龍迴廊2
- **B** 有拉桿可使C出現開關
- **C** 開關可開走道上方房間柵門
- **D** 打開寶箱出現怪物、怪物死後可開柵門
- **E** 往水龍迴廊4



頭目戰略

大水龍生命值30,000，除了基本的魔法光球以外，還會以噴水和空中水柱攻擊。噴水雖然頻繁，但只要閃避得法，尚不致傷害過大，而空中水柱在落地前同樣會有光點提示，不要停留在危險地帶即可。當大水龍生命值降低到一定程度時，停留空中時間會拉長，且空中水柱的威力會增強。



托利波卡湖地下道 水龍迴廊4

- **A** 往水龍迴廊3
- **B** 休息室
- **C** 大水龍的大廳
- **D** 水之卷軸

大廳內遭遇到大水龍，擊敗牠後，大水龍表示受人控制已逾七百年，甚表感激將牠由束縛中解救，並請解救其他同胞。後方房間取得「水之卷軸」，裝備後可吸取敵人的體力。



▲此刻正是連擊好時機



克羅普洞窟



秘寶之路1

- **A** 往分歧
- **B** 卸下寶珠施法會出現瓦罐和怪物
- **C** 推開石座再將香菇推至插盤可開柵門
- **D** 用炸彈炸開石堆可在瓦罐中找到道具袋
- **E** 往秘寶之路2

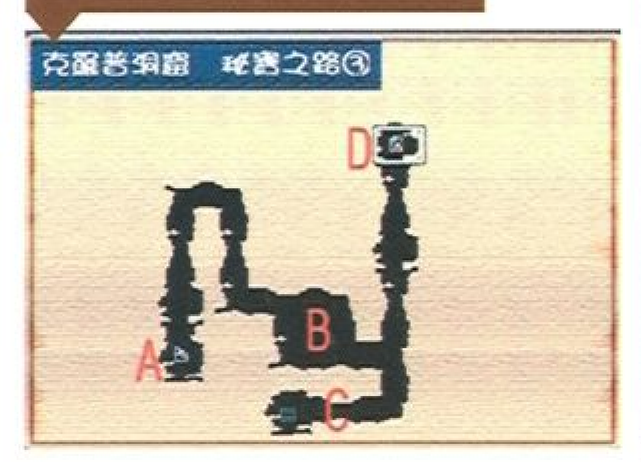


秘寶之路2

- **A** 往秘寶之路1
- **B** 將香菇推至插盤可開上方柵門
- **C** 卸下寶珠施法可使香菇前的刺輪滾動
- **D** 往秘寶之路3

秘寶之路3

- **A** 往秘寶之路2
- **B** 卸下寶珠施法可開柵門
- **C** 用炸彈炸開石堆
- **D** 往秘寶房間前





秘寶房間前

- **A** 往水龍迴廊3
- **B** 休息室
- **C** 地之魔寶石

在祭壇中取得「地之魔寶石」（大地寶珠），裝備後可使用地之魔法，另可除去風系（綠色）魔法障礙。

POINT

有了四種屬性的寶珠後，別忘了先前的迷宮尚有多處地點尚未探勘：

1.到卡亞帕森林的森林主道3，裝備地之寶珠可除去風系魔法障礙而取得賢者之衣。

2.到帕威爾庭園的秘寶之路1，裝備火之寶珠可除去水系魔法障礙而取得燻蛋。



祭壇之路1

- **A** 往分歧
- **B** 將香菇逆時針繞一圈推至D前方插盤可開兩道柵門
- **C** 途中有滾動刺輪
- **D** 鬥士之鞋
- **E** 往祭壇之路2



▲都打得昏天黑地了



祭壇之路2

- **A** 往祭壇之路1
- **B** 地系(茶色)魔法障礙
- **C** 啓動開關會出現一圈紅色球體並有大批怪物現身、迅速打開缺口以利喘息、怪物全滅可開上方柵門
- **D** 土之花
- **E** 往地之祭壇前



地之祭壇前

- **A** 往祭壇之路2
- **B** 休息室
- **C** 可魯貝特、雙頭地龍．希多拉
- **D** 蒙面男子、風之神像

祭壇再遇可魯貝特，他揚言不讓別人阻撓"那個人"解開第四個封印，並意指蒙面男子就在後方房間內，隨即召喚出雙頭地龍．希多拉對付二人。解決後發生劇烈震動，第四個封印顯然已解開了…可魯貝特離開後，進入房間見到蒙面男子，他並未加阻攔，故順利取得風之神像。

地水火風四尊神像都齊全了，剩下的光與闇料想是在剛啓開入口的天之迴廊了，先回村裡去找找線索吧！



頭目戰略

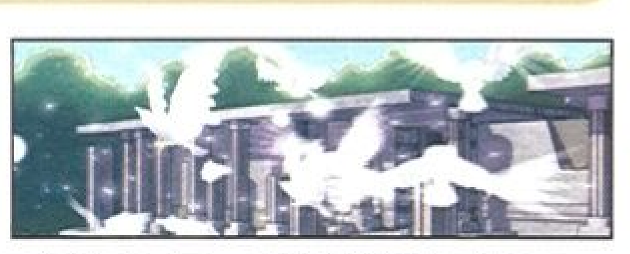
希多拉生命值40,000，屬性地，主要攻擊模式有雙頭噴出火焰，尾巴拍擊地面捲起風暴，長距離的火焰連擊，且魔法光球是從四方向射出的。噴出的火焰與風暴在近距離不易閃躲，但火焰連擊則是雙頭輪流射出，針對暫時停止的頭部施予連續攻擊是最有效的取勝之道。此戰可由皮皮羅裝備灼熱寶珠從遠距離施予魔法攻擊會較輕鬆。當希多拉與我方人物呈現某一角度時，火焰連擊是百發不中的，可以嘗試找出這個天賜良機的角度。



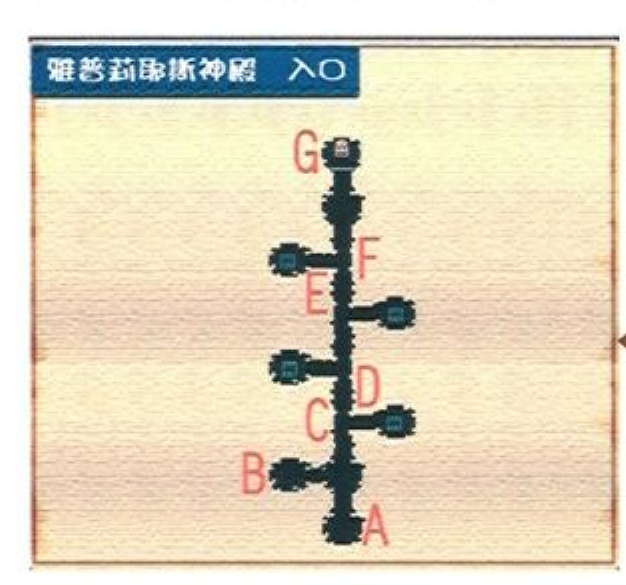
▲這不是頭目的叫聲哦



普克村



剛一返回村裡迎面撞上婕麗帕，聽說此地也有地震現象，另聞知神殿內有扇一直關著的門好像開了。將風之神像帶回神殿安放後，發現神殿右方的門果真開啓，入內見到保羅，聽他說起神殿有個自古以來即存在的傳說，在村莊上頭，雲層的上方，隱藏有神殿的本體，被稱為「天之迴廊」。眼前的光柱即是傳送門，波庫魯意識到那些人可能捷足先登，故決定追上前去。保羅指外地來的寶物獵人也闖了進去，可惜他未及攔阻。



雅普莉耶斯神殿　入口

- **A** 往普克村
- **B** 休息室
- **C** 地系（茶色）魔法障礙
- **D** 水系（藍色）魔法障礙
- **E** 火系（紅色）魔法障礙
- **F** 風系（綠色）魔法障礙
- **G** 往天之迴廊

雅普莉耶斯神殿　天之迴廊①

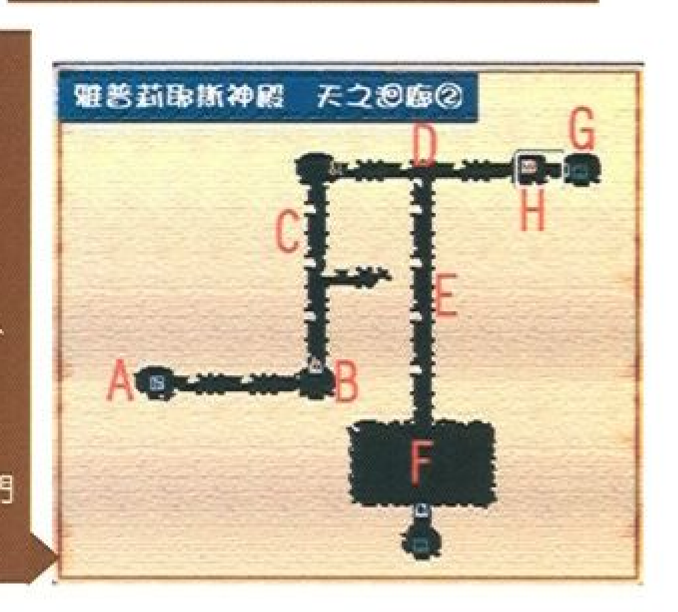
B
A
C
D

雅普莉耶斯神殿　天之迴廊1

- **A** 往入口
- **B** 卸下寶珠施法可開柵門
- **C** 將雕像推至壓板可開柵門
- **D** 往天之迴廊2

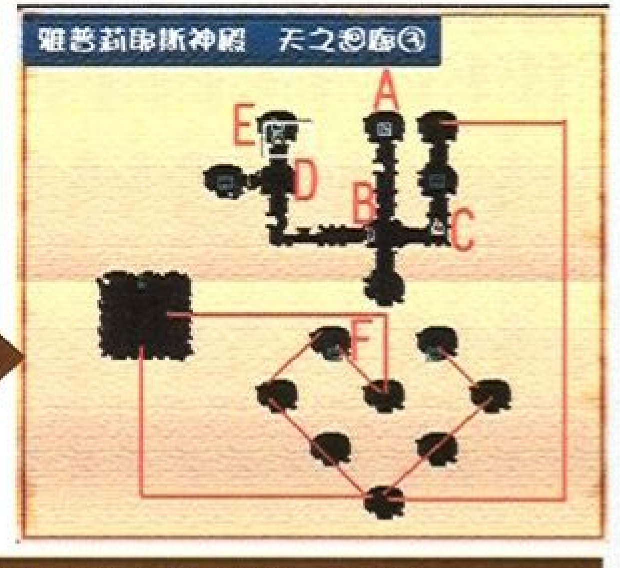
雅普莉耶斯神殿　天之迴廊2

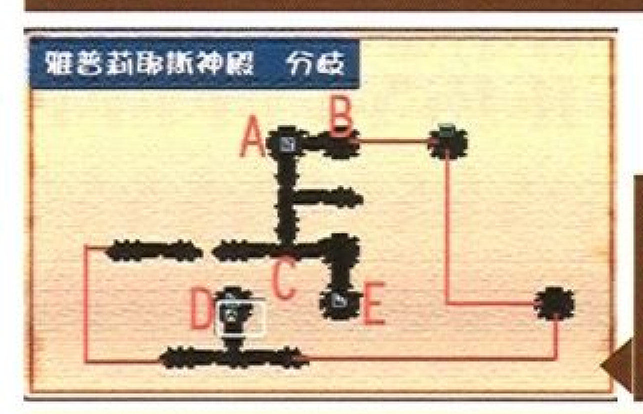
- **A** 往天之迴廊1
- **B** 卸下寶珠攻擊三個球體可開柵門
- **C** 將雕像推至壓板可開柵門
- **D** 傳送點
- **E** 由上往下第六個傳送點可傳送至F、其餘皆傳送回D
- **F** 怪物全滅可開柵門
- **G** 卸下寶珠隔著柵門攻擊球體可開柵門
- **H** 往天之迴廊3



雅普莉耶斯神殿　天之迴廊3

- **A** 往天之迴廊2
- **B** 將走道上的雕像推至壓板可開柵門
- **C** 將雕像推至此可開上方柵門
- **D** 推開破損的雕像即可通行
- **E** 往分歧
- **F** 保管箱

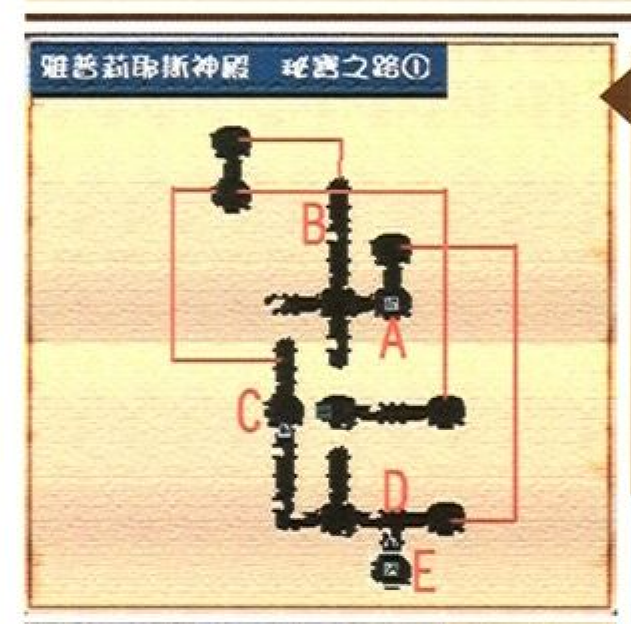




雅普莉耶斯神殿　分歧

- **A** 往天之迴廊3
- **B** 休息室
- **C** 娜塔莉亞與湯姆
- **D** 往秘寶之路
- **E** 往祭壇之路

在分歧又遇上湯姆，他正對魔法障礙束手無策，指稱蒙面男子已朝裡頭而去，接著即以瞬間傳送法離開。娜塔莉亞接著現身，她正四處尋找湯姆，兩人顯然是鬧意見，若是碰到則請傳話給湯姆，她會在旅館等候的。

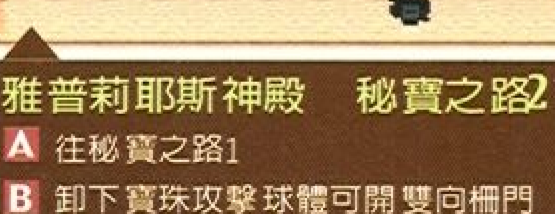


雅普莉耶斯神殿　秘寶之路1

- **A** 往分歧
- **B** 由此開始需乘飛行踏板
- **C** 卸下寶珠立於兩球體之間、左右快速攻擊球體、同時點亮可開柵門
- **D** 左邊雕像推至右方壓板、右邊雕像推至左方壓板可開柵門
- **E** 往秘寶之路2

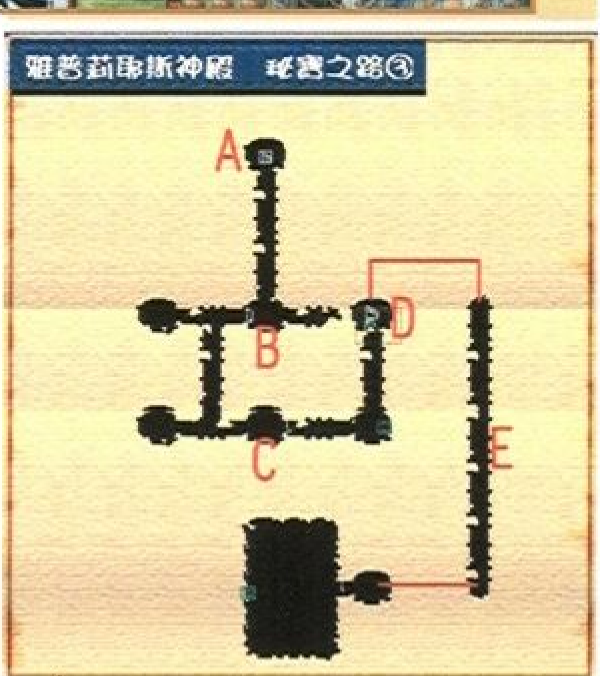



◀這還不算最難的



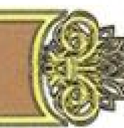
雅普莉耶斯神殿　秘寶之路2

- **A** 往秘寶之路1
- **B** 卸下寶珠攻擊球體可開雙向柵門
- **C** 卸下寶珠攻擊兩個球體可開雙向柵門
- **D** 卸下寶珠攻擊三個球體可開雙向柵門
- **E** 解決怪物後卸下寶珠攻擊八個球體可開此間五道柵門和出口前柵門
- **F** 往秘寶之路3



雅普莉耶斯神殿　秘寶之路3

- **A** 往秘寶之路2
- **B** 走道中有紅珠的雕像推至左方壓板、有藍珠的雕像推至右方壓板可開柵門
- **C** 將雕像推定位可開柵門
- **D** 往秘寶房間前
- **E** 通道中需用炸彈炸掉砲台、另需推物手套和鉤繩

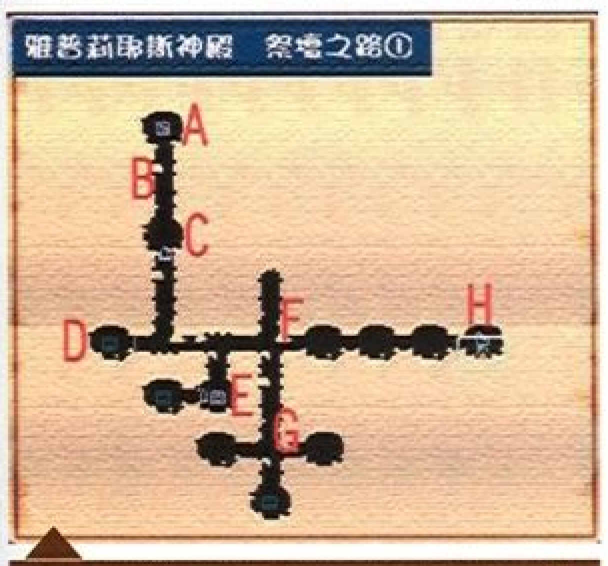


雅普莉耶斯神殿　秘寶房間前

雅普莉耶斯神殿　秘寶房間前

- A 往秘寶之路3
- B 休息室
- C 光之魔寶石

祭壇發現有光屬性的「光之魔寶石」(閃光寶珠)，裝備後可使用光之魔法，並可除去闇系(紫色)魔法障礙。



雅普莉耶斯神殿　祭壇之路1

- A 往分歧
- B 風系(綠色)魔法障礙
- C 開關可開柵門
- D 鬥士護腕
- E 關上寶箱可開柵門
- F 風系(綠色)、火系(紅色)、水系(藍色)、地系(茶色)魔法障礙
- G 四周都有地系(茶色)魔法障礙
- H 往祭壇之路2





雅普莉耶斯神殿　祭壇之路2

- A 往祭壇之路1
- B 水系(藍色)魔法障礙
- C 整列的砲台需以炸彈炸毀、卸下寶珠攻擊紅色球體可開柵門
- D 踩踏版可開柵門、但會出現怪物
- E 火系(紅色)魔法障礙
- F 卸下寶珠攻擊移動的兩個紅色球體可開柵門
- G 風系(綠色)魔法障礙
- H 有兩座砲台、可快速通過柵門再反身攻擊怪物
- I 怪物全滅開右方柵門
- J 往光之祭壇前



雅普莉耶斯神殿　光之祭壇前

- A 往祭壇之路2
- B 休息室
- C 巨斧騎士
- D 可魯貝特、蒙面男子、闇之神像

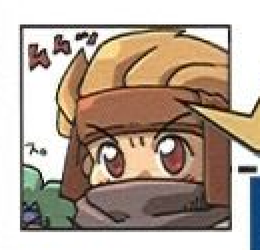
進入祭壇遭遇巨斧騎士攻擊，擊敗後進入後方房間見到蒙面男子與可魯貝特，兩人宣告再一次解除封印成功，言下之意是為了魔王的復活，應是指五百年前被打敗的魔王威斯巴。波庫魯有感蒙面男子自始即無加害之心，想必有隱情才會盜取神像，但可魯貝特卻直指蒙面男子即是聖騎士帕拉迪斯本人，蒙面男子則一言不發的離開…可魯貝特再指五百年前，帕拉迪斯在與魔王大戰中同歸於盡，當時即遭魔王強力咒術而告石化，但卻成假死狀態，在度過漫長的歲月後，直到最近才復活過來的。

五百年前，帕拉迪斯與巫女公主為了削弱魔王的力量，在各地設置了六個封印，亦即神像，但其實是解除封印之鑰。蒙面男子能夠推動解除封印的事實，亦即最有力的證據…波庫魯一直是崇拜聖騎士的，皮皮羅則鼓勵他要勇敢面對，並親自見證事情的始末…取得「闇之神像」之後，先返回村裡神殿安放妥當。

頭目戰略

巨斧騎士生命值80,000、屬性地，攻擊大致分爲兩個階段。初期因持有魔法之盾護身，故所有魔法攻擊皆告失靈，但巨斧騎士則有斬擊、閃雷劍、流星劍與三連擊等攻擊模式，特點大致相同，在出擊前都有前置動作，且畫面會出現技擊名稱，只要維持與巨斧騎士成垂直方向的閃躲即不難避開。在生命值降至一定程度時，魔法之盾即告破毀，此階段要慎防巨斧騎士的複合式魔法攻擊，可以採取皮皮羅的魔法攻擊對付。


▲離勝利只差一步了



謎之通道

迷宮關係表　謎之通道

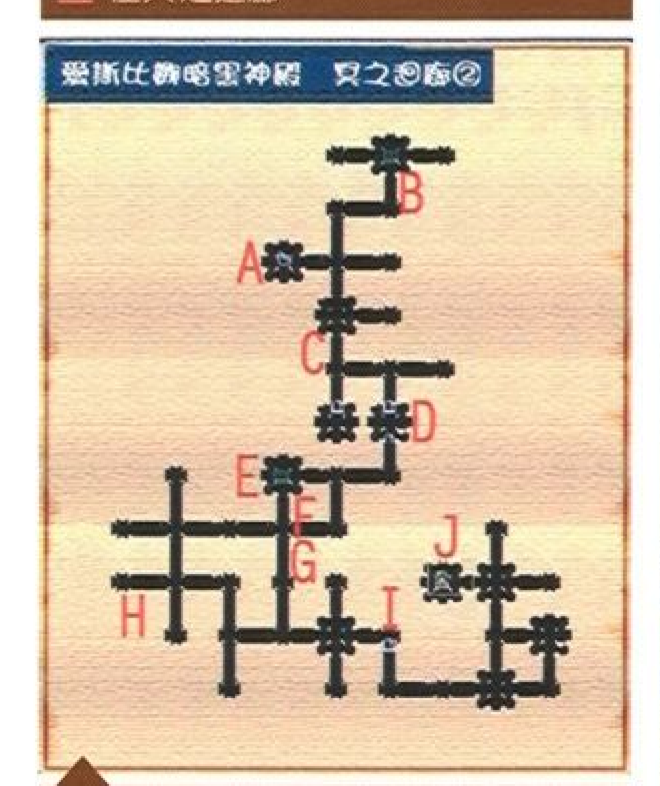
謎之通道 — 愛斯比娜暗黑神殿 — 入口 — LV18 冥之迴廊 — 分歧 — LV19 秘寶之路 — 祭壇
分歧 — LV20 祭壇之路 — 祭壇房間前

此即先前地震時所打開的山洞入口，在通道內可拾獲道具袋，往北穿出通道可往愛斯比娜暗黑神殿。愛斯比娜是女神雅普莉耶斯的分身，司掌黑暗與安息的月之女神。



愛斯比娜暗黑神殿　入口

- **A** 往謎之通道
- **B** 休息室
- **C** 往冥之迴廊

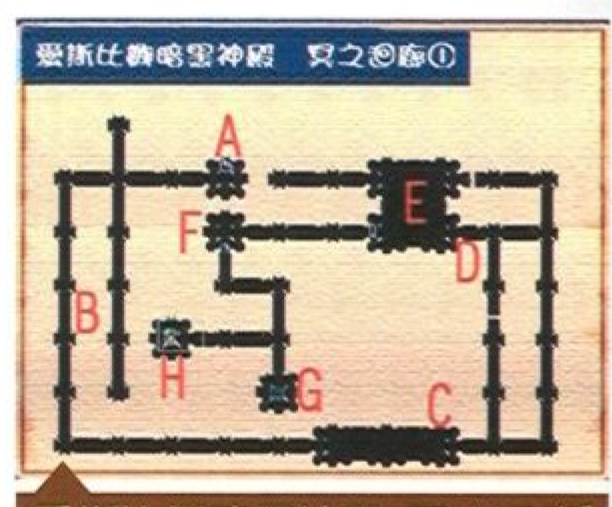


愛斯比娜暗黑神殿　冥之迴廊2

- **A** 往冥之迴廊1
- **B** 擊毀走道紅色球體迅速進入房間、刺輪陷阱會開始滾動
- **C** 推開石座過程別堵塞住去路
- **D** 殺死怪物可開柵門
- **E** 道具袋
- **F** 有固定刺輪擋道
- **G** 通過順向地板回不了頭、逆向地板無法通過
- **H** 卸下寶珠攻擊可開柵門I
- **I** 柵門由H控制
- **J** 往冥之迴廊3

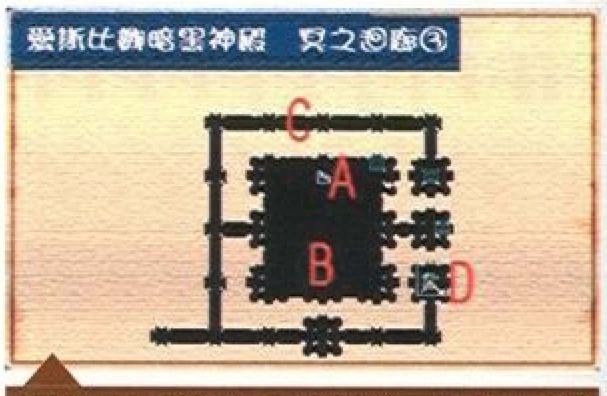


在神殿分歧又遇上落單的湯姆，他正處於進退兩難困境，且已精疲力盡了。娜塔莉亞隨後現身，兩人終於言歸於好，先走一步了，另得知蒙面男子已由此去。



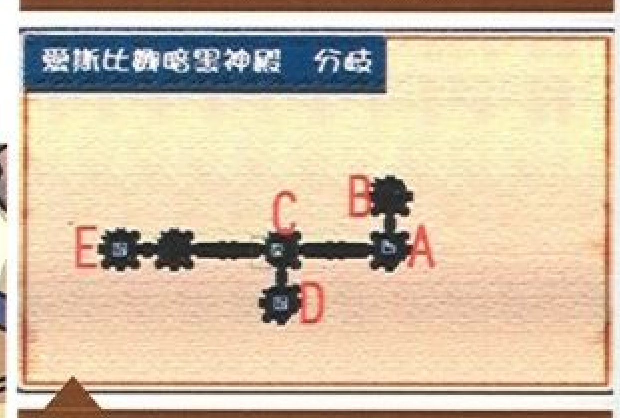
愛斯比娜暗黑神殿　冥之迴廊1

- **A** 往入口
- **B** 走道中有滑版會迫使往前溜滑
- **C** 卸下寶珠攻擊會出現怪物、用炸藥炸開障礙即可通行
- **D** 地系(茶色)魔法障礙
- **E** 將雕像推至左上角走道盡頭的壓板可開下方柵門、但碰觸雕像即會出現怪物。
- **F** 踏板站久一點可開柵門
- **G** 賢者之靴
- **H** 往冥之迴廊2



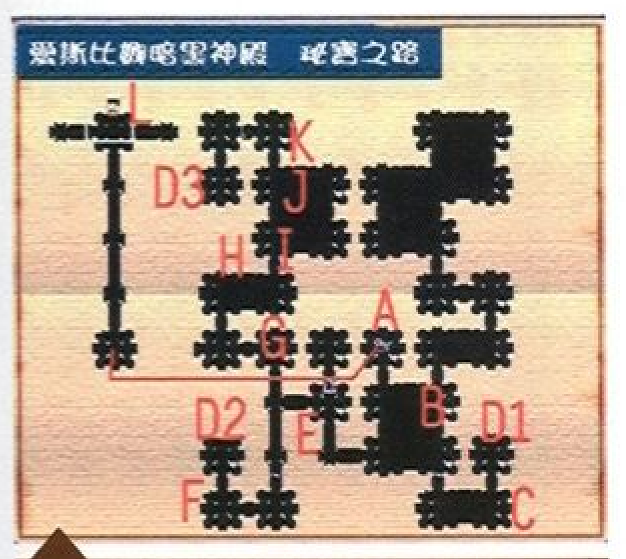
愛斯比娜暗黑神殿　冥之迴廊3

- **A** 往冥之迴廊2
- **B** 魔法的強大吸力會使行動受阻、卸下寶珠點亮四個角落的球體才能除去魔咒並大放光明
- **C** 走道中有刺輪滾動、另有風水火地魔法障礙
- **D** 往分歧



愛斯比娜暗黑神殿　分歧

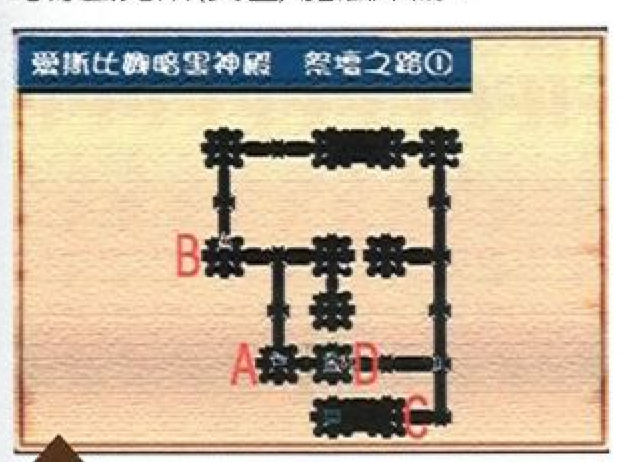
- **A** 往冥之迴廊3
- **B** 休息室
- **C** 娜塔莉亞與湯姆
- **D** 往秘寶之路
- **E** 往祭壇之路



愛斯比娜暗黑神殿　秘寶之路

- **A** 往分歧
- **B** 水系(藍色)魔法障礙
- **C** 風系(綠色)魔法障礙
- **D** 卸下寶珠分別點亮D1、D2、D3可開E柵門
- **E** 柵門由三處開關控制
- **F** 地系(茶色)魔法障礙
- **G** 火系(紅色)魔法障礙
- **H** 此地有四座砲台
- **I** 水系(藍色)魔法障礙
- **J** 地系(茶色)魔法障礙、滿室都有交叉飛箭陷阱
- **K** 風系(綠色)魔法障礙
- **L** 闇之魔寶石

進入祭壇(L)取得闇之魔寶石(暗黑寶珠)，裝備後可使用闇之魔法，並可除去光系(黃色)魔法障礙。

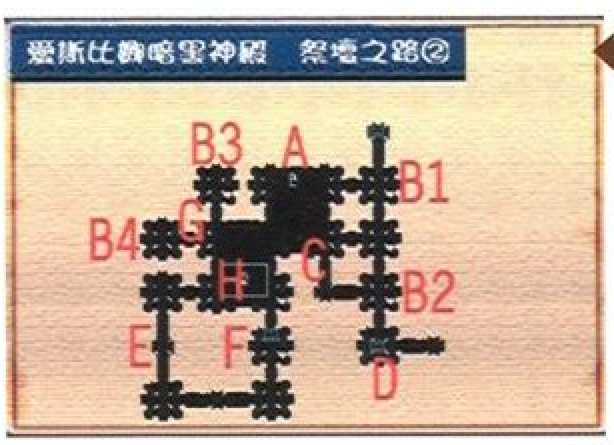


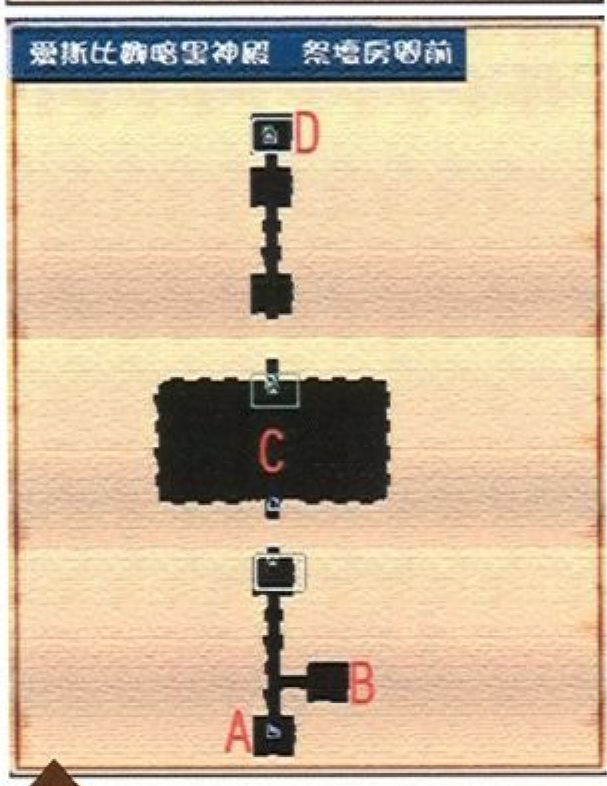
愛斯比娜暗黑神殿　祭壇之路1

- **A** 往分歧
- **B** 踩踏板後必須迅速闖過柵門、因開啓時間很短暫
- **C** 火系(紅色)魔法障礙
- **D** 往祭壇之路2



▲怪物越多越強悍了





愛斯比娜暗黑神殿　祭壇房間前

- **A** 往祭壇之路3
- **B** 休息室
- **C** 迪亞波洛斯
- **D** 可魯貝特、蒙面男子、神祕女性、光之神像

愛斯比娜暗黑神殿　祭壇之路2

- **A** 往祭壇之路1
- **B** 卸下寶珠點亮B1、B2、B3、B4可除去大廳的魔咒
- **C** 地系(茶色)魔法障礙
- **D** 重型鎧甲
- **E** 裝備鉤繩跳過斷崖
- **F** 梯子
- **G** 火系(紅色)魔法障礙
- **H** 往祭壇之路3

愛斯比娜暗黑神殿　祭壇之路3

- **A** 往祭壇之路2
- **B** 殺死怪物可開柵門
- **C** 殺死怪物可開柵門
- **D** 殺死怪物可開柵門
- **E** 擊破被砲台包圍的紅色球體出現怪物、全滅後可開柵門
- **F** 往祭壇房間前

進入祭壇遭遇到迪亞波洛斯，戰勝後到後方房間地下瞧見蒙面男子正對神祕女性解除封印。神祕女性認得蒙面男子是帕拉迪斯，而帕拉迪斯則稱呼她蒂雅拉公主，莫非就是傳說中的巫女公主？可魯貝特指最後的封印即是巫女公主本人，她自五百年前即在此長眠，成為將魔王威斯巴封印在天空中的"人柱"，聖騎士為了讓沈睡的公主復活，故而借力使力暫時協助可魯貝特。如今魔王的封印已完全解開，帕拉迪斯宣示與可魯貝特的相互利用關係到此為止，因他的目的只為讓公主復活而已。今日暫且饒過可魯貝特，但要他傳話給魔王，他即將要前去討還五百年前的舊債了！帕拉迪斯委請二人將公主帶回村裡安歇。另取得「光之神像」。

頭目戰略

迪亞波洛斯生命值72,000，屬性火　，攻擊模式有兩階段。初期會以鐮刀揮射、空對地發射火焰彈，並由畫面外衝擊而進的方式攻擊。前二者會有前置動作，是反擊的好機會，但面對由畫面外衝擊的模式則較麻煩，我方應位居畫面中央，看仔細迪亞波洛斯的衝擊方向後，再迅速閃躲。當生命值降至一定程度時，則會進入第二階段的攻擊模式，鐮刀揮射會連擊五次之多，此須距開相當距離再決定閃躲方向，且須慎防勿遭第一擊擊中，否則接下來的連擊將會很難閃開的。



▲合體技還是很有效的



普克村


▲可惜當初沒立契約

將蒂雅拉公主帶回村裡(自動)並安置在酒館二樓房間，另聞比恰姆提到從天而降的遺跡，波庫魯原想向公主問些遺跡和帕拉迪斯的事，但皮皮羅則提醒神像已收集齊全，還是先帶往神殿安放，並向自稱領主普休凱領取鉅額賞金。

安置神像之後，再趕抵普休凱豪宅討賞金，但普休凱卻稱改造地下迷宮已將手邊現銀用罄，須待飛機重開航班，才能由都市送來現金了。回頭返回酒館二樓發現公主已醒，她坦承自己就是蒂雅拉．艾爾．瓦倫斯，是「神聖王國」的第二公主，也是侍奉女神雅普莉耶斯的巫女。在得知帕拉迪斯的作為後，推斷他已經前往魔王所在的地方，亦即從天而降的巨大遺跡，亦即「幻之大地」─塞爾班提那，那是神聖王國的始祖為了對抗惡魔所建構的魔法要塞，同時也是與魔王威斯巴展開最終決戰之地。

二人決定前往協助帕拉迪斯，蒂雅拉則指塞爾班提那覆蓋著特殊的結界，她可告知進入方法，但請先帶她前往一個地方…

POINT

1.在六座神像收集齊全之後，分別位於帕威爾庭園、克羅普洞窟、卡亞帕森林、凱諾比火山四處入口的「夢幻迷宮」(LV20)都會自動開啟入口，只要能力足夠應付，每座夢幻迷宮都可提供四次的闖關機會。

2.各個夢幻迷宮內的結構與路線都採取隨機生成的方式，故本文選擇將此部份省略，唯提醒玩家需留意，夢幻迷宮內的怪物實力非同小可，且死後皆不會掉落任何的食物，故於進入前，須得自行預備足夠的食物以防飲恨而歸。

3.一旦進入夢幻迷宮後，除非戰敗或一口氣挑戰成功，否則將無法半途脫出迷宮。迷宮內會有休息室供存檔，但於迷宮外是無法以冒險之翼直接進入休息室的，也就是說，每一回的挑戰過程都必須是一氣呵成的。

4.每座迷宮內各有四個頭目把守，一口氣戰勝的話，所能獲得的道具大抵都屬純收集性的，玩家大可留待遊戲後期實力增強時，再前往挑戰。



塞路普廢墟

到得此地(自動)，公主指係進入塞爾班提那的唯一之道，只要引出所持有的寶珠之力。公主當即施法引出六根石柱，另要二人將六顆寶珠分別嵌入石柱，借助寶珠力量，"門"應該就能開啟了。

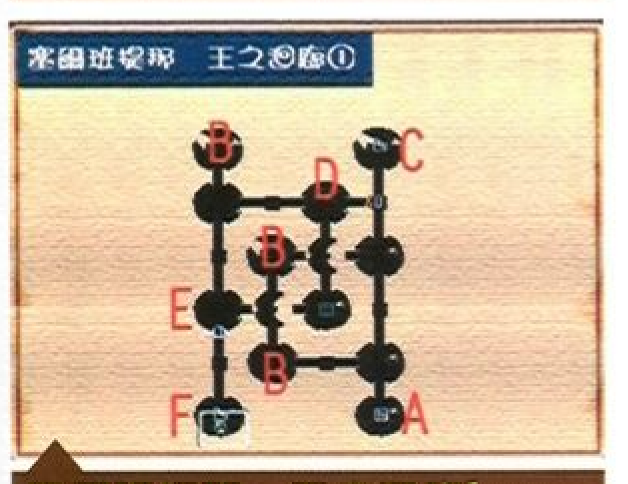
將六顆寶珠安裝(分別到柱子前按鍵即可)妥後，公主即會施法開啟通往塞爾班提那之道路，但也因透支太過而倒臥在地。神祕男子此時現身，表示自願看顧公主，他這才道出真實身分是塞拉斯，亦即保羅和菲利普的大哥，因祖先曾參予巫女公主及聖騎士共同對抗魔王威斯巴的神聖任務，且因戰後即在此落地生根，故擔任起神殿或迷宮的守衛任務。催促二人儘速趕上帕拉迪斯騎士，臨走前切莫忘記將六顆寶珠再取下。

迷宮關係表　塞路普廢墟

塞路普廢墟 — 塞爾班提那 — LV20 — 入口 — 王之迴廊 — 中繼點 — LV21 — 寢宮之路 — 寢宮之前 — 大樹 — LV28 — 巨人花園 / 寢宮

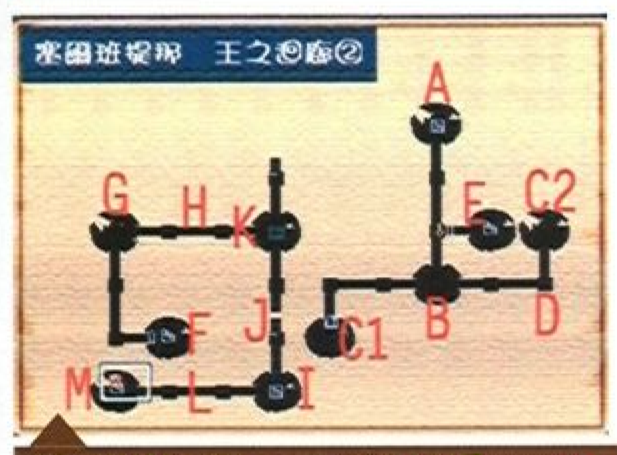
塞爾班提那　入口

- **A** 往塞路普廢墟內部
- **B** 開關可轉動C1、C2兩圓盤以利通行
- **C** C1和C2圓盤地面會同步動作
- **D** 開關D1和D2啓動後可開E柵門
- **E** 往王之迴廊



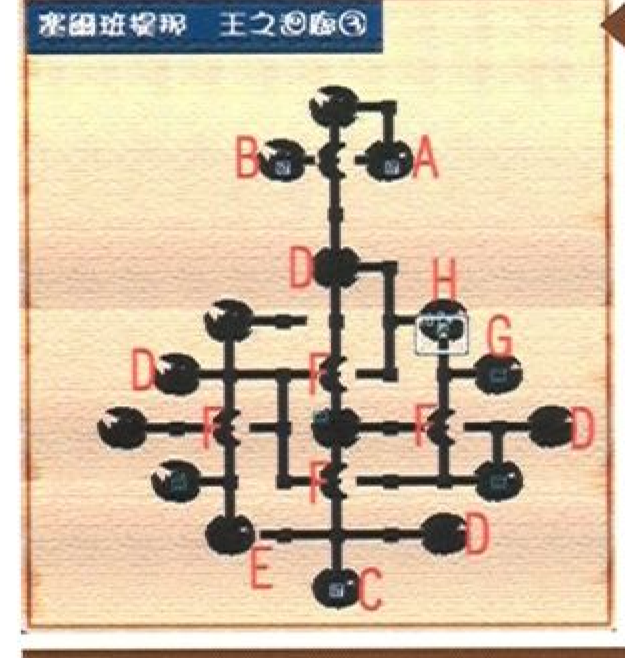
塞爾班提那　王之迴廊1

- **A** 往入口
- **B** 開關可轉動圓盤地面
- **C** 往王之迴廊2.A
- **D** 由王之迴廊2.H掉落在此、內有怪物和砲台、右邊柵門走出即進不來
- **E** 殺死怪物可開柵門
- **F** 往王之迴廊2.I



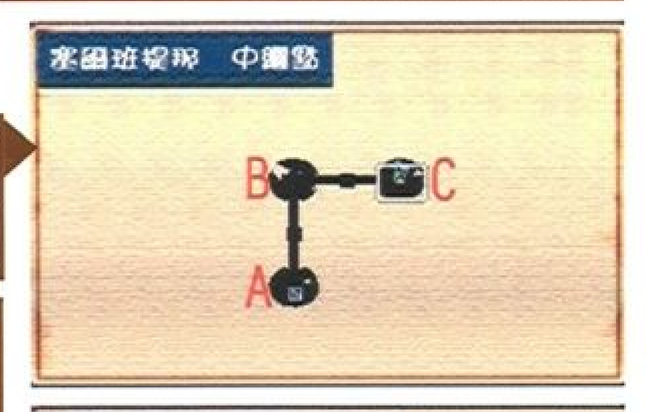
塞爾班提那　王之迴廊2

- **A** 往王之迴廊1.C
- **B** 擊破紅色球體出現怪物
- **C** 開關C1和C2啓動可開E柵門
- **D** 有紅色球體和石堆
- **E** 往王之迴廊3.A
- **F** 往王之迴廊3.B
- **G** 用炸彈炸開石堆出現寶箱和瓦罐
- **H** 通道會崩塌而掉落王之迴廊1.D
- **I** 往王之迴廊1.F
- **J** 裝備鉤繩跳過斷崖
- **K** 石柱擋道、從右邊過不去
- **L** 水系（藍色）魔法障礙
- **M** 往王之迴廊3.C



塞爾班提那　王之迴廊3

- **A** 往王之迴廊2.E
- **B** 往王之迴廊2.F
- **C** 往王之迴廊2.M
- **D** 開關可轉動圓盤地面F
- **E** 從左邊可裝備鉤繩跳過斷崖
- **F** 圓盤地面
- **G** 道具袋、開寶箱出現瓦罐、擊毀瓦罐出現炸彈、怪物死後開H柵門
- **H** 往中繼點



塞爾班提那　中繼點

- **A** 往王之迴廊3
- **B** 休息室
- **C** 往寢宮之路

塞爾班提那　寢宮之路1

- **A** 往中繼點
- **B** 可用炸藥炸開障礙
- **C** 由左邊可裝備鉤繩跳過斷崖
- **D** 此地怪物極多
- **E** 往寢宮之路2.A
- **F** 由寢宮之路2.E掉落在此、殺死怪物可開柵門
- **G** 往寢宮之路2.F



▲隔著門要用魔法才行





塞爾班提那　寢宮之路2

- **A** 往寢宮之路1.E
- **B** 往寢宮之路3.A
- **C** 由寢宮之路3.B掉落到此、地系（茶色）魔法障礙、可用炸彈炸毀兩座砲台
- **D** 擊破紅色球體會再出現兩個、全擊毀出現怪物
- **E** 由此掉落寢宮之路1.F
- **F** 往寢宮之路1.G
- **G** 打開寶箱出現怪物
- **H** 將雕像推至壓板開啓J柵門
- **I** 裝備鉤繩可跳過斷崖
- **J** 往寢宮之路3.C

塞爾班提那 寢宮之路③

塞爾班提那　寢宮之路3

- **A** 往寢宮之路2.B
- **B** 由此掉落寢宮之路2.C
- **C** 往寢宮之路2.J
- **D** 打開寶箱出現怪物、全滅後柵門再度開啓
- **E** 卸下寶珠攻擊球體出現瓦罐、擊毀後出現踏板、站久一些可開柵門
- **F** 殺死怪物可開柵門
- **G** 推動雕像會出現另一尊、兩尊互換位置可開柵門
- **H** 往寢宮之路4



塞爾班提那　寢宮之前

- **A** 往寢宮之路4
- **B** 休息室
- **C** 前往大樹

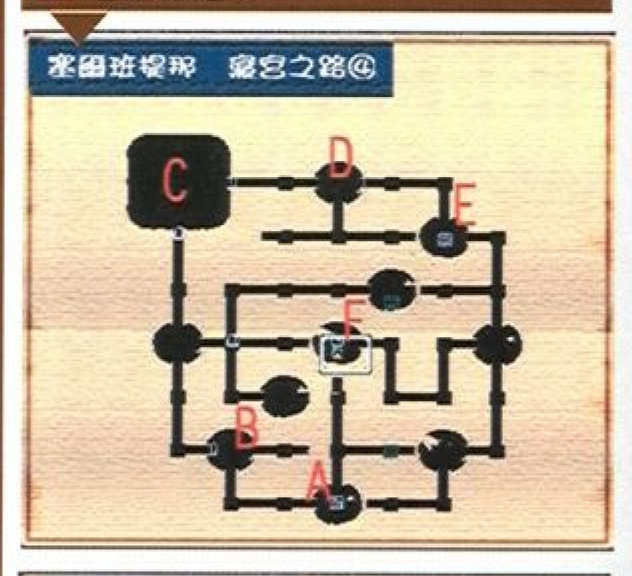


此時若踏入寢宮則會遭遇遊戲最終的頭目，因為尚有不少迷宮未曾闖蕩，故而暫且先打住。在帕拉迪斯所在位置的右方柵欄有個缺口可供錯身而入，向北繞至大樹後方會發現另有蹊徑，由此可進入巨人花園。



塞爾班提那　寢宮之路4

- **A** 往寢宮之路3
- **B** 擊破紅色球體出現怪物、死後可開柵門
- **C** 四個紅色球體各別擊破都會出現各式陷阱和怪物、怪物全滅可開柵門
- **D** 將香菇推定位可開柵門
- **E** 鬥士之冠
- **F** 往寢宮之前





塞爾班提那　大樹

- **A** 往寢宮之前
- **B** 帕拉迪斯
- **C** 往巨人花園
- **D** 往寢宮

一路前進到寢宮之前見到受傷的帕拉迪斯，得知是蒂雅拉公主委託二人前來後，言道光與闇兩顆寶珠是在與魔王戰鬥時使用，而地水風火四顆則是妖精們在對抗四魔將時所使用，六顆齊聚或可與魔王一戰…帕拉迪斯已陷入昏迷，與魔王的對抗恐怕得由二人承擔了。



▲記得先別走進屋裡



塞爾班提那　巨人花園

- **A** 往大樹
- **B** 泰坦
- **C** 龍神護身符、達人鑰匙

頭目戰略

泰坦絕非普通頭目可堪比擬，非但生命值高達800,000，光是一記怒極烈擊就很夠受了。但是此戰卻出現一個很"貼心"的漏洞，開戰後盡量將泰坦往下引到有多處門扉的走道，此走道中的門扉只要靠近就會開啟，泰坦一旦追來，則只需耐心的躲閃到牠被門扉"卡住"而不再追擊，此時可以皮皮羅的遠程魔法攻擊狂打，只消十幾、二十分鐘就能"意外"解決泰坦了。當泰坦不再行動時，我方萬勿靠近牠，只要維持在遠程魔法攻擊可以打到牠的距離即可。

POINT

在挑戰泰坦成功後所取得的「達人鑰匙」，可以打開分別位於帕威爾庭園、克羅普洞窟、卡亞帕森林、凱諾比火山的「煉獄」迷宮(LV在28~33之間)。只不過，煉獄內的怪物絕非省油的燈，四個頭目即是魔王威斯巴當年手下的四魔將，其生命值動輒都有百萬之譜，論其挑戰難度，絕不下於遊戲主線的魔王之戰，同樣可留待遊戲後期再行挑戰。全部挑戰成功的話，可以獲得一套完整的龍神裝備。

西波利塔山丘

到此遇見先前墜機的邁爾斯，他正在組裝飛機，但因缺乏螺旋槳和引擎而致工作停頓，希望能幫他找找零件。在邁爾斯後頭的樹洞下方使用梯子，波庫魯會回頭向邁爾斯商借工具製成爬梯，登上樹洞可往古代杉內部。



古代杉內部　風龍迴廊1

- **A** 往古代杉內部
- **B** 進入後柵門會關上
- **C** 石化預防藥
- **D** 往風龍迴廊2



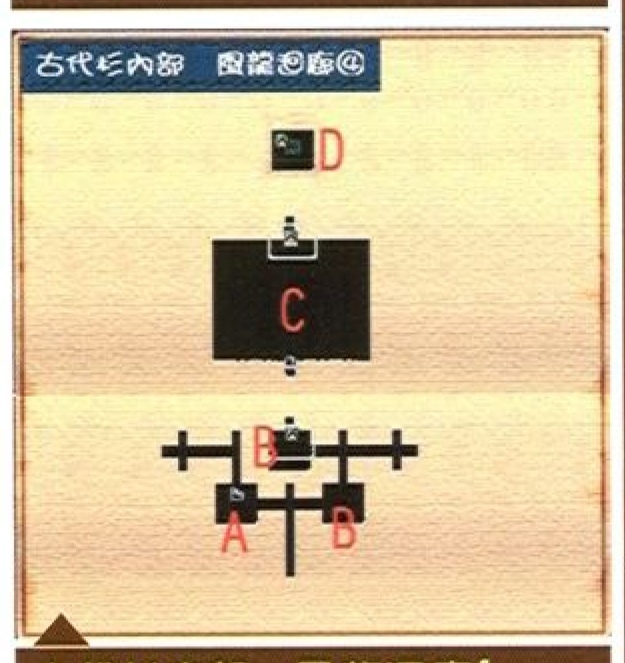
古代杉內部　風龍迴廊2

- **A** 往風龍迴廊1
- **B** 柵門進入後會關閉
- **C** 開啓寶箱會使右方出現寶箱和怪物
- **D** 往風龍迴廊3



古代杉內部　風龍迴廊3

- **A** 往風龍迴廊2
- **B** 開關可開兩道C柵門
- **C** 由B控制的柵門
- **D** 開關可開兩道E柵門
- **E** 由D控制的柵門
- **F** 四個寶箱只能選擇其一
- **G** 開關可開兩道H柵門
- **H** 由G控制的柵門
- **I** 往風龍迴廊4



古代杉內部　風龍迴廊4

- **A** 往風之迴廊3
- **B** 休息室
- **C** 大風龍的大廳
- **D** 風之卷軸

在大風龍大廳擊敗大風龍後，進入後方房間可取得「風之卷軸」，裝備後使出會心一擊或絕招的機率大增。

頭目戰略

大風龍生命值65,000，風性質。大風龍的攻擊模式不好捉摸，牠的魔法攻擊還會導致我方行動遲緩。應對之道，可裝備相剋制的地系寶珠，並以波庫魯爾主攻，在大風龍預備施魔法的間隙，迅速展開連擊或合體技。在生命值降低到一定程度時，停留空中的時間會拉長，且魔法攻擊威力會增強。



▲光是吠叫打不贏的



卡亞帕森林



狗頭人森林1

由先前拯救妖精莉普兒的地方(G)進入邁爾斯墜機地點，再往左方除去魔法障礙可往狗頭人森林2。

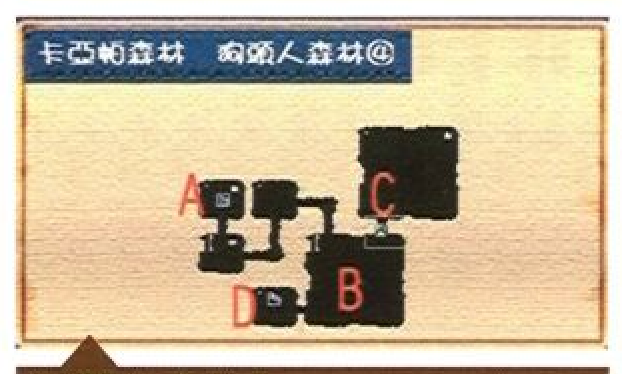


狗頭人森林2

- **A** 往狗頭人森林1
- **B** 回答 酒桶20個可開柵門
- **C** 往狗頭人森林3

狗頭人森林3

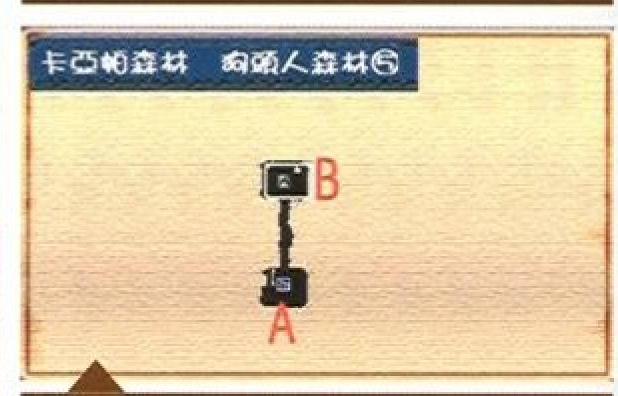
- **A** 往狗頭人森林2
- **B** 回答 狗頭人有15隻可開柵門
- **C** 引擎
- **D** 往狗頭人森林4



狗頭人森林4

- **A** 往狗頭人森林3
- **B** 刺球陷阱很多
- **C** 回答 刺球有24個可開柵門
- **D** 往狗頭人森林5





狗頭人森林5

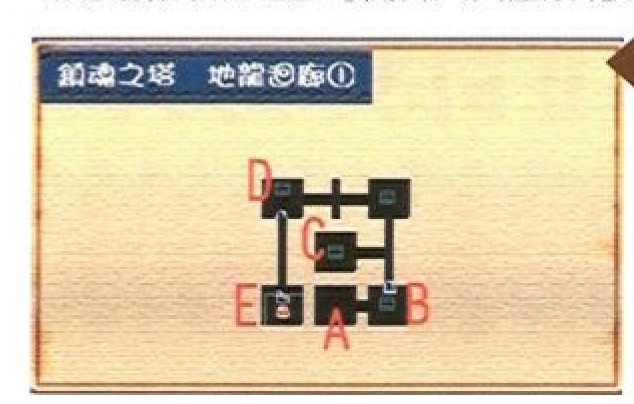
- **A** 往狗頭人森林4　**B** 螺旋槳

將引擎和螺旋槳帶至西波莉塔山丘給邁爾斯，當即幫忙將飛機組裝完成，邁爾斯答應回總公司後會儘速飛回來。另致贈無限之翼，此寶貴道具可取代冒險之翼，且可無限次數的使用。



聖地克拉普洛特

到左上方祭壇石碑前，將風之花、水之花、火之花、地之花分別擺放在地上可開啓入口往鎮魂之塔。



鎮魂之塔　地龍迴廊1

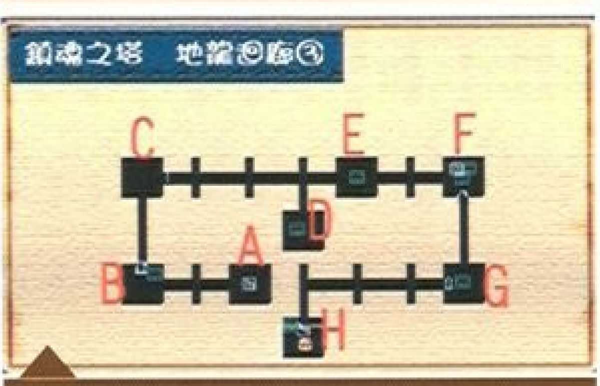
- **A** 往聖地克拉普洛特
- **B** 開啓寶箱可開柵門、但會出現怪物
- **C** 道具袋
- **D** 開啓寶箱出現怪物、殺死怪物可開柵門
- **E** 往地龍迴廊1

鎮魂之塔　地龍迴廊②

D E C A B

鎮魂之塔　地龍迴廊2

- **A** 往地龍迴廊1
- **B** 開啓兩個寶箱並殺死怪物可開柵門
- **C** 打開寶箱並殺死怪可開柵們
- **D** 有寶箱、也有砲台
- **E** 往地龍迴廊3



鎮魂之塔　地龍迴廊3

- **A** 往地龍迴廊2
- **B** 打開寶箱可開柵門
- **C** 打開寶箱可開柵門
- **D** 有個寶箱會攻擊
- **E** 鬥士之冠
- **F** 打開右上和下方寶箱可開柵門
- **H** 攻擊四個角落的寶箱可開柵門
- **I** 往地龍迴廊4



鎮魂之塔　地龍迴廊4

- **A** 往地龍迴廊3
- **B** 休息室
- **C** 大地龍大廳
- **D** 地之卷軸

在大地龍大廳擊敗大地龍之後，進入後方房間可取得「地之卷軸」，裝備後可以召喚出魔發岩石。

頭目戰略

大地龍生命值854,100，屬性地，牠是四神龍裡頭最難纏的大哥大，也是遊戲中除了夢幻迷宮的頭目以外，最為強力的對手。裝備水之卷軸和之寶珠較佳，且獲勝關鍵在於採堅守打帶跑的戰術，一旦稍顯急切，則往往導致死於非命，尤其要提防大地龍的龍之吐息魔法，只消聞到他的"口臭"，則註定須得重來。從戰鬥中謹記大地龍的攻擊模式後，重複定調的攻防步驟則可，但時間至少會在二十分鐘以上。

POINT

分處卡亞帕森林、克羅普洞窟、凱諾比火山、帕威爾庭園四處煉獄中的路西四魔將，其挑戰難度絕不下於魔王威斯巴，且個個生命值皆達百萬，實在是有些"變態"的頭目。老芋仔因截稿日期迫近，但此部份則尚有待努力，故而應戰之道不得不忍痛"犧牲"一下，就請玩家們自行細細品味好了。



克羅普洞窟





克羅普洞窟　煉獄①

F E G D A B C

煉獄1

- **A** 往入口
- **B** 卸下寶珠攻擊球體可開上方柵門
- **C** 將香菇推至另一插盤會出現怪物和寶箱、箱內有道具袋、香菇推回原位可開走道柵門
- **D** 地系(茶色)魔法障礙
- **E** 用炸彈炸開石堆出現怪物和寶箱
- **F** 擊破瓦罐出現炸彈、引爆後出現開關可開右方柵門
- **G** 往煉獄2

煉獄2

- **A** 往煉獄1
- **B** 地系(茶色)魔法障礙
- **C** 卸下寶珠將四座球體點亮可開下方柵門、但得在第一個未熄滅前已點燃第四個球體才行
- **D** 將香菇一路推至F出口前的插盤可開出口柵門
- **E** 柵門在進入後會關閉、唯有將此區域所有紅色球體擊毀才能重開柵門
- **F** 往煉獄3



克羅普洞窟　煉獄③

D C F G B A E

煉獄3

- **A** 往煉獄2
- **B** 地系(茶色)魔法障礙
- **C** 開關可使下方走道的尖刺開始運作
- **D** 毒化護身符
- **E** 開關可開上方柵門
- **F** 將香菇越過尖刺往下推至插盤可開右方柵門
- **G** 往煉獄內部

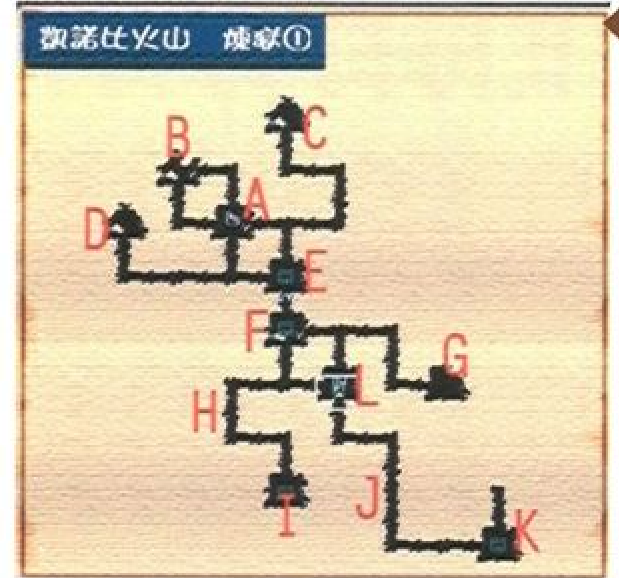


煉獄內部

- **A** 往煉獄3
- **B** 地系(茶色)魔法障礙
- **C** 休息室 **D** 四魔將大廳、亞斯莫迪斯

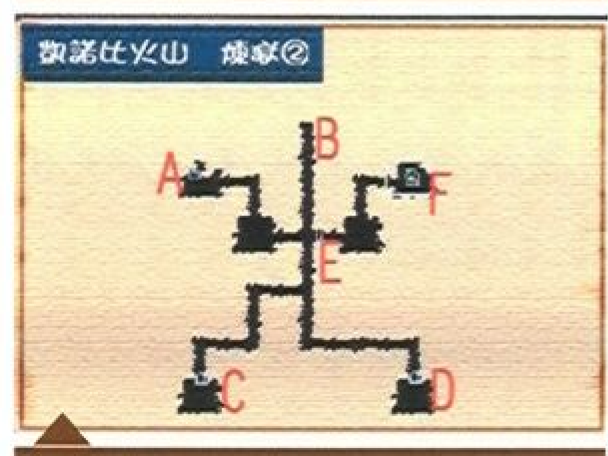


凱諾比火山



煉獄1

- **A** 往入口
- **B** 開關可使入口兩側走道的刺輪滾動、但會出現怪物
- **C** 開關會出現怪物、回頭走道會出現保管箱
- **D** 開關可打開右方走道兩道柵門、但會出現怪物
- **E** 保管箱
- **F** 保管箱
- **G** 開關會使其它區域出現怪物、走道出現刺球、F出現保管箱
- **H** 刺球陷阱
- **I** 保管箱
- **J** 火燄陷阱
- **K** 麻痺護身符
- **L** 往煉獄2



煉獄2

- **A** 往煉獄1
- **B** 擊破紅色球體開C柵門
- **C** 擊破紅色球體出現怪物、全滅後重開柵門
- **D** 擊破紅色球體出現怪物、全滅後開E柵門
- **E** 由B、C、D三開關控制的柵門
- **F** 往煉獄3

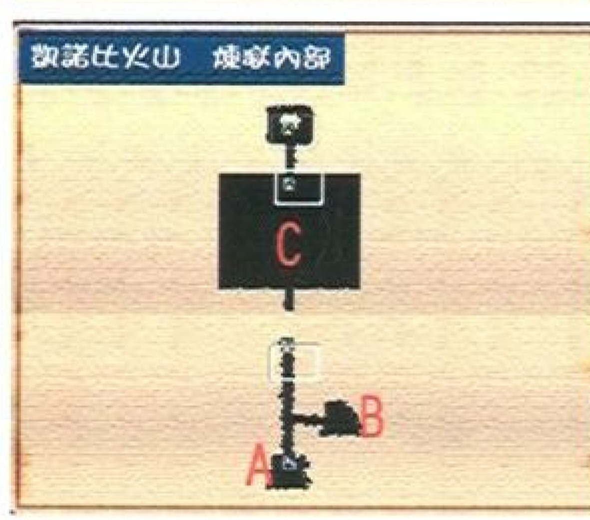


▲四魔將之一的貝利亞魯



煉獄3

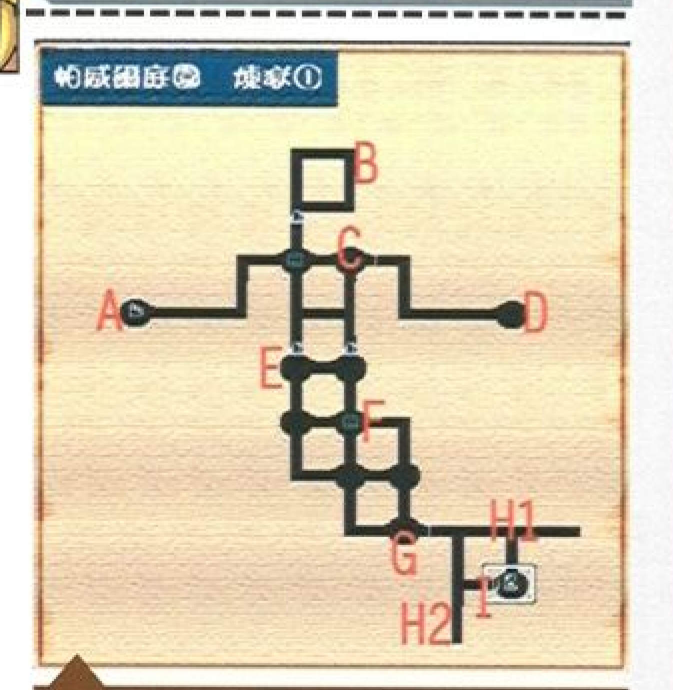
- **A** 往煉獄2
- **B** 抵達後出現很多怪物
- **C** 兩邊走道間的刺輪速度極快、要把握間隙進入走道
- **D** 保管箱
- **E** 沿途有刺輪、刺球、火燄陷阱
- **F** 保管箱
- **G** 用炸彈炸毀砲台
- **H** 用炸彈炸毀砲台
- **I** 保管箱
- **J** 用炸彈炸毀砲台
- **K** 用炸彈炸毀砲台、擊破紅色球體可開L柵門
- **L** 由K紅色球體控制的柵門
- **M** 沿途有各式陷阱
- **N** 往煉獄內部



煉獄內部

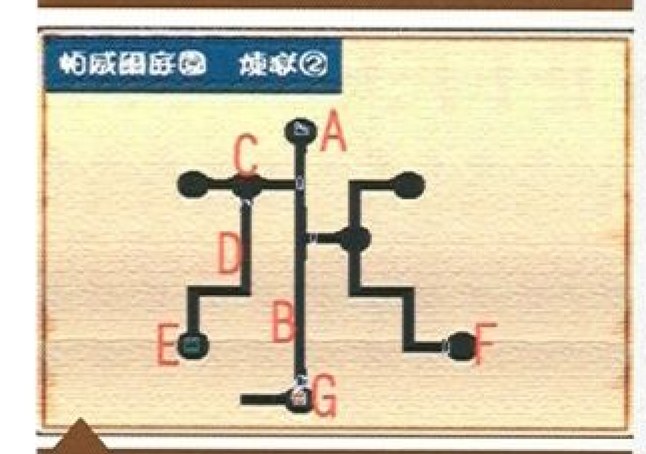
- **A** 往煉獄3
- **B** B 休息室
- **C** C 四魔將大廳、貝利亞魯

帕威爾庭園



煉獄1

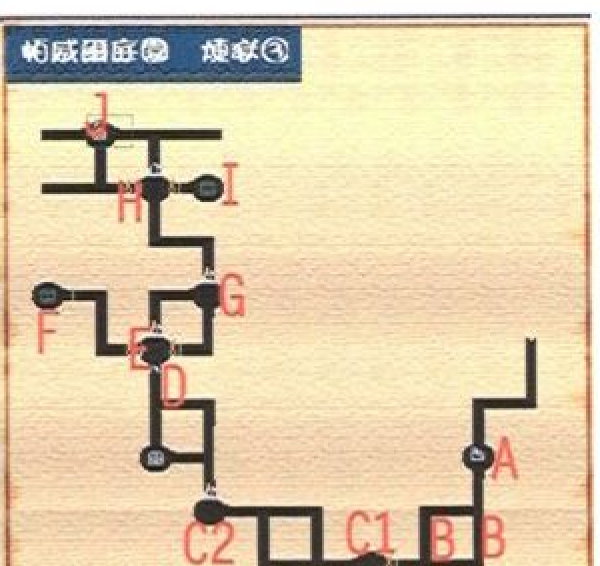
- **A** 往入口
- **B** 開關可開E柵門、但會出現怪物
- **C** 踏板站久一些可開柵門
- **D** 道具袋
- **E** 由B控制的柵門
- **F** 開啓寶箱在周圍房間出現怪物、全滅後開G柵門
- **G** 由F控制的柵門
- **H** H1和H2啓動可開I柵門
- **I** 往煉獄2



煉獄2

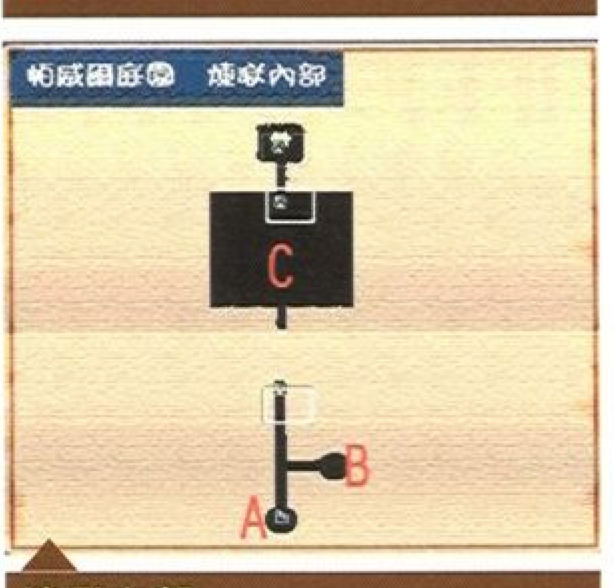
- **A** 往煉獄1
- **B** 水系(藍色)魔法障礙去除出現怪物且刺輪開始滾動、迅速躲入下方盡頭回頭收拾怪物、怪物全滅開啓入口附近兩道柵門
- **C** 砲台、踏板站久一些可開柵門
- **D** 沿途有砲台和怪物
- **E** 開啓寶箱出現怪物
- **F** 卸下寶珠攻擊球體並消滅怪物可開G柵門
- **G** 往煉獄3





煉獄3

- **A** 往煉獄2
- **B** 水系(藍色)魔法障礙
- **C** 卸下寶珠攻擊C1和C2兩球體可開上方柵門
- **D** 水系(藍色)魔法障礙
- **E** 左開關開左柵門、右開關開右柵門、左右同時開啓可開上方柵門
- **F** 保管箱、踏板站久一些可再度打開柵門
- **G** 踏板站久一些可開柵門
- **H** 右邊紅色球體擊破開右柵門、左邊紅色球體擊破開上方柵門
- **I** 凍結護身符
- **J** 往煉獄內部



煉獄內部

- **A** 往煉獄3
- **B** 休息室
- **C** 四魔將大廳、亞斯塔羅托



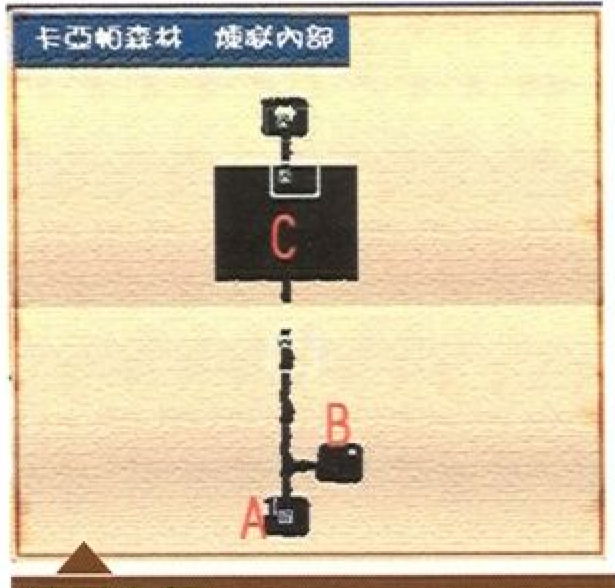
▲四魔將之一的亞斯塔羅托

卡亞帕森林



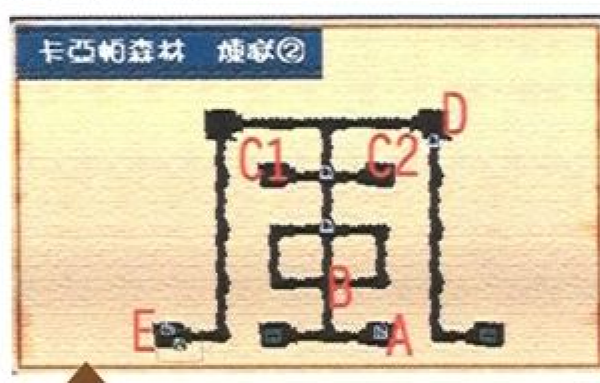
煉獄1

- **A** 往入口
- **B** 開關控制上下二柵門、但一次只能開一邊
- **C** 保管箱
- **D** 擊破紅色球體會使走道出現怪物
- **E** 往煉獄2



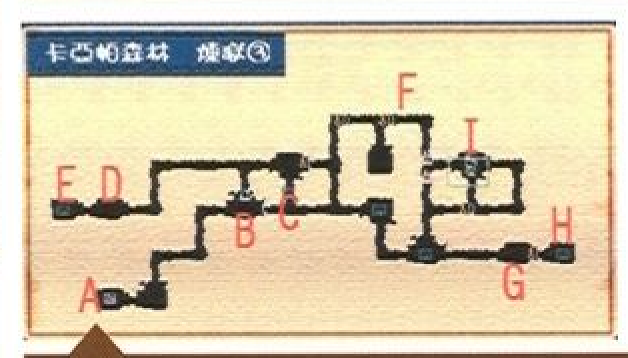
煉獄內部

- **A** 往煉獄3
- **B** 休息室
- **C** 四魔將大廳、貝魯瑟巴普



煉獄2

- **A** 往煉獄1
- **B** 走道開關可開上方柵門、但會使走道中的刺輪滾動
- **C** 擊破C1和C2兩個紅色球體可開中間柵門、但會出現怪物
- **D** 殺死怪物可開柵門
- **E** 往煉獄3



煉獄3

- **A** 往煉獄2
- **B** 擊破紅色球體可開二道柵門
- **C** 走道中寶箱可開上方柵門
- **D** 柵門已開則勿攻擊紅色球體、否則會再關閉
- **E** 保管箱
- **F** 由此開始走道中的柵門都只能由一方通過、欲返回左邊區域得繞一圈遠路
- **G** 柵門已開則勿攻擊紅色球體、否則會再關閉
- **H** 石化護身符
- **I** 往煉獄內部



1. 在遊戲後期前往史匹利古代迷宮會在入口見到負責守衛的菲利普，他指古代迷宮雖無怪物，但因被施不可思議的魔法，若不迅速前進則會遭傳送回入口的。但若能有效率的走一趟，則能獲得不錯的道具。

2. 古代迷宮的入場行程計有三種，在不同時限内盡可任意拿取迷宮内的寶箱，但得先繳交入場費才行：

簡單	1,000貝鎊
困難	100,000貝鎊
特難	500,000貝鎊





塞路普廢墟

該來的總是避不過，雜事了結後，還得返回塞爾班提那面對最終的魔王威斯巴。進入塞爾班提那之後，循原路經王之迴廊、中繼點、寢宮之路到大樹，由帕拉迪斯所在的門扉進入，即可見識到魔王了。

頭目戰略


▲兩隻雞爪可以硬拼

1. 首戰必須對付魔王威斯巴的雙爪，生命值195,000，主要攻擊模式有大範圍的魔法光波亂射，以及屬直接肉搏的連續擊。初戰並不困難，裝備上可以吸取敵人體力的「水之卷軸」硬拼即可。

2. 魔王威斯巴生命值380,000，屬性無。在首戰結束後，魔王會施法製造出幻影空間，並將六顆寶珠盡數奪去，但旋即出現蒂雅拉公主和帕拉迪斯，公主會奪回寶珠並施法融合成具有六種屬性相乘效果的彩虹寶珠。開戰前，務須記得將彩虹寶珠「裝備」起來，之後才會擊得中魔王。因置身懸空且會移動的狹窄地面，故而在攻擊上會有物理性的難度。而魔王則會飛出畫面以外，再由左右側或下方衝擊而來。魔王的大範圍魔法光球很難閃躲，但殺傷力不是很大，要防範的是牠的各種屬性之石與魔法刃。魔王衝擊入畫面以後，留在原位的時間比較長，必須把握這個時機展開連擊才是上算。另需顧及空間的限制，此戰採取皮皮羅的遠程魔法攻擊應較適當。

後記

A. 擊敗魔王之後，遊戲原則上已告結束，但在片尾動畫結束以後，尚可選擇將過關進度存個新檔。在此新的存檔中，人物的等級與自宅保管箱中寄存的金錢都會保留，玩家可由此存檔再重頭玩一遍。

B. 魔王戰敗後，可魯貝特會化為貓咪原形，故於新存檔中會出現新的寵物供選擇。

C. 寵物遊戲的小視窗開啓後，可以手動或任由自行走動的方式為之，一旦寵物從中獲取到任何道具，則於載入遊戲的同時，都可選擇寄存於自宅的道具箱內。

D. 寵物的升級最高有四級，但必須餵食寵物罐頭或寵物食品才行。寵物必須先尋獲六種屬性的項圈以後，才能夠進一步在新的領域(主角人物曾經踏足過的迷宮)擊敗貓貓後，以取得升級所需的罐頭食物。隨著主角的等級升高， 寵物能獲取的食物也越高等。

E. 記得在四個妖精村莊裡的人形看板所取得的照片嗎？遊戲中隱藏計有16張的照片，其分佈與取得方式如下：

- 01 擊敗最終隱藏頭目大耳怪後獲得(玩第二次遊戲)。
- 02 擊敗古代迷宮中的頭目後獲得(出現率極低)。
- 03 凱諾比火山之火蜥蜴住處的人形看板。
- 04 克羅普洞窟之諾姆之村的人形看板。
- 05 普克村之普休凱豪宅地下迷宮內獲得(隨機產生)。
- 06 收集六種屬性的裝備全套後，由普克村的泉之妖精或達普內沙漠的商人獲得。
- 07 帕威爾庭園之溫蒂妮樂園的人形看板。
- 08 卡亞帕森林之西爾芙森林的人形看板。
- 09 擊敗巨人花園的泰坦後獲得(出現率很低)。
- 10 擊敗古代迷宮中的頭目後獲得(出現率極低)。
- 11 帕威爾庭園之溫蒂妮樂園的射擊遊戲機，以困難等級通關後獲得。
- 12～16 分別以十種不同的高等食物在普克村的酒館換得。

F. 遊戲通關一次後，再玩第二次所出現的新元素：

- a. 遊戲最終的隱藏頭目大耳怪會現身。
- b. 在巨人花園前的大樹後方會出現裝有千萬現金的寶箱。
- c. 普克村武器店販售的道具會更新。
- d. 先前所探索過的迷宮地圖全都會開啓。
- e. 普克村樹底下會出現新的CD，在自宅皮皮羅房間內有唱機可以播放。

〈完〉

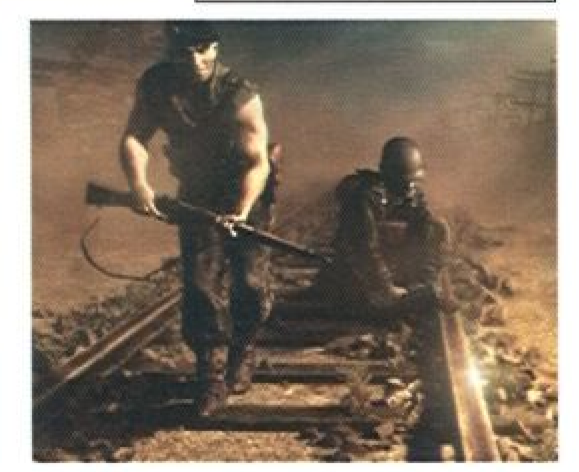




柏林的毀滅之日即將來臨！

魔鬼戰將3 關卡攻略解析

聖騎士　馬雅



《魔鬼戰將》終於推出到第三代囉！這一代當然也是以高難度著稱（難度真的頗高！）由於《魔鬼戰將》吸引人的地方，就是每個人都有不一樣的玩法，所以本文並不是絕對的過關方式；依照筆者的玩法，每關都有 3 到 4 種以上的過關方式！但是，如果以本文的方法，就一定可以過關喔！（雖然用了很多次羅德大法......）

攻略指引

TUTORIAL

第一大關只是普通的訓練模式，主要訓練沒玩過或玩過《魔鬼戰將》的玩家熟悉控制方式，基本上沒什麼難度。

TUTORIAL 1

訓練前半段只能使用綠扁帽。撿起地上的刀，訓練說明會要你按住 ALT 移動畫面等（圖1），做完之後就可以往上方的門口移動。這邊左邊有士兵，注意看右邊地上有槍，撿起來之後點下方的武器按右鍵可以選小刀，用小刀從士兵後面幹掉他（圖2）。系統會要你存檔按 F9 ，繼續往上面的門移動，右手邊有個箱子，按一下 Z 可以查看拿裡面的東西，左邊的士兵一樣用刀殺了他（圖3）；右邊的房間有一個 OFFICER（長官級），悄悄開門殺了他，從門口出去來到外面，這時可以使用狙擊手；選狙擊手按下攻擊會變成狙擊模式，幫綠扁帽沿路殺掉守衛，總共有四個，在正上方有一個躲在樹後面（圖4）。殺光之後出現炸彈兵，選擇炸彈兵按下方的「REMOTE BOMB」，放在坦克旁邊，跑遠點按下右邊的「DETONATOR」炸掉之後就過關（圖5）。



1



2



3



4



5

TUTORIAL 2

這關可以使用小偷和間諜。讓兩個人靠近點右邊的背包，按下 TRADE 和上面的人頭可以雙方交易物品，把小偷身上的針筒給間諜，之後兩個人沿著牆壁，從門口的士兵後面繞到左邊的草叢裡（圖6），讓小偷把修車工人打暈，打暈記得再點一次可以綁起來，再按一下可以將他搬走。大門口上面有一個士兵，讓小偷爬上左邊的牆壁繞上去打暈他，接著讓間諜沿著右邊走到右側噴水池，有一個 OFFICER 站在這邊，點選針筒（圖7），注射他一下會讓他站著暈眩，注射兩下他會躺下，第三下可以殺了他。如果只是讓他躺下，記得綑綁他，搶走他的衣服。

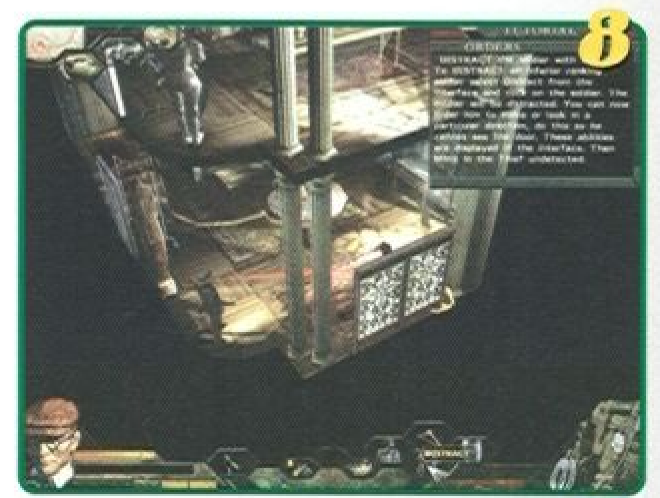


6



7

間諜的下方選單按右鍵可以選擇衣服，換上 OFFICER 的衣服，光明正大從大門口走進去，這邊有個士兵，按正下方的指令其中一個「DISTRACT」再點選士兵，可以命令他「LOOK AT」(看那邊)或「GO TO」(走到那邊去)，命令他看或者是走離開門口(圖8)，讓小偷從正門口摸進去到二樓，進去左邊的門，打暈裡面的 OFFICER 然後點選下面的鑰匙圖案，打開房間裡的保險箱拿走文件(圖9)，之後從正門離開；間諜按下右鍵就可以移動，也走出正門，順著沿路走回原來的地方便可過關。





STALINGRAD ……Commandos 3

ELIMINATE THE SNIPER





終於來到正式的關卡，難度瞬間提昇了很多，一開始會有一個狙擊手在街道上狙擊盟軍士兵，不能讓盟軍士兵死光，旋轉畫面選擇狙擊手讓他到畫面上的位置(圖10)，狙擊中間敵軍士兵，之後匍伏前進到水池旁邊靠近左側沙包的地方等待，馬上變成狙擊模式瞄準對面電線桿下方，敵軍的狙擊手會跑過去準備狙擊，這時一槍斃了他(圖11)，出現事件。

PROTECT GENERAL O'DONNELL







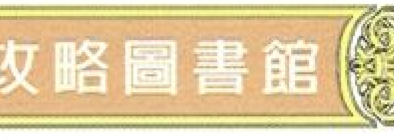
城市被炸得面目全非，這邊除了狙擊手外還可以用炸彈兵和綠扁帽。馬上讓綠扁帽跑到中間等待跳傘的敵軍做了他，再跑到右邊的機槍旁邊拿取箱子裡的補給品(圖12)。一開始的地方左邊也有箱子可以拿東西，拿完跑回安全點換炸彈兵移動到中間水池附近放地雷，大概 2 到 3 顆就夠(圖13)；放完跑到安全點，讓狙擊手移動到圖上的位置(圖14)，準備狙擊跑到中庭的敵軍。要特別注意敵軍會換上盟軍屍體裡的衣服假扮盟軍，狙擊完一段時間沒有敵軍之後，馬上讓綠扁帽跑到左邊的橋，旋轉一下畫面讓他趴在橋的右邊(圖15)，等敵軍跑過橋就用機槍掃射(集中太多人丟手榴彈是最快的方法)，直到敵軍推出自走炮，把操縱自走炮的幹掉之後，就會在畫面右上出現事件。





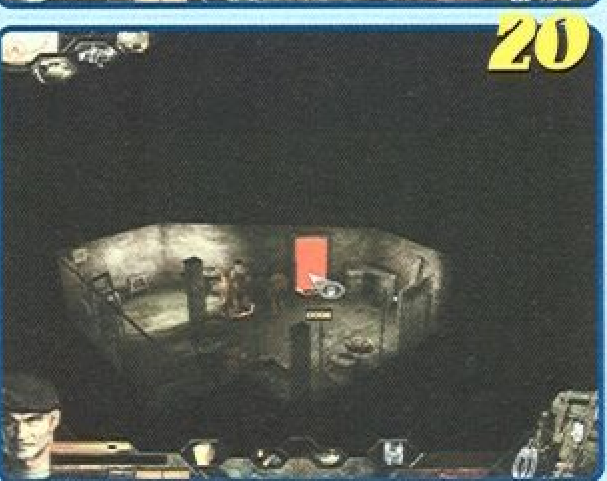


之後還會有三批敵軍想過橋，殺光之後讓狙擊手到橋上狙擊靠近敵軍基地深處的士兵(圖16)，右邊和上面都有兩三個，接著讓綠扁帽摸到橋的屋子左側對著對面丟手榴彈炸死屋子前面的敵兵群(圖17)；在右邊山丘上還有一個士兵，狙擊他之後，用綠扁帽殺死正下方和最右下方的士兵。在飛機旁也有敵軍並不難殺，之後拿取飛機旁邊箱子裡火箭筒，用炸彈兵拿火箭筒炸掉中間的「ARMORED VEHICLE」，房子裡還有一兩個敵兵也不難，殺光之後旋轉畫面，在飛機另一側可以上飛機過關(圖18)，此關每個步驟的速度都要很快，否則會大卡關。















KILL THE TRAITOR









上了飛機之後，才發現被將軍O'DONNELL出賣，其他人都被抓了。以綠扁帽打暈一開始進來牢裡的士兵後，開門出去跑到沒士兵的那邊底端，故意讓工人看到你跑進來再打暈他（圖19），進去隔壁間的牢房可以和炸彈兵及狙擊手會合，幹掉在右邊的兩個士兵出去（記得拿取身上的槍枝）。來到一個小房間，先走對面的門，裡面有箱子可以拿毒氣彈和防毒面具，中間的門打開會有幾個工人（圖20），打暈他們爬下樓梯（記得先存檔）。樓梯一下去就有士兵，等右邊的士兵站在坑洞裡，樓梯旁的士兵背對你時（圖21），用綠扁帽殺了他搬回樓梯旁，接著在樓梯右邊放一個發聲器（看起來很像廣播用的那個），按下右邊的啓動會發出聲音引他上來再殺了他，走到底端的門出去會和間諜會合。

原來這段期間他們被運到Berlin（柏林），將軍O'DONNELL預計和德軍的司令見面，把情報賣給敵軍。這邊的下水道還有其他通路，不過基本上用不到，所以敵軍可殺可不殺（如果選擇要殺，每一個下水道的門進去都不會識破間諜的偽裝，但是有三個門都是士兵面對著門口，可以先開槍引誘士兵走過來再殺比較簡單），讓間諜換上敵軍衣服爬上後方的樓梯，和在下水道入口的敵軍對話，讓他背對下水道，讓綠扁帽從後面殺了他（圖22）。把屍體搬到最旁邊，旋轉一下畫面，用同樣的方法殺了右邊的一個士兵（再過去的那個別理他），旁邊有個箱子可以拿東西，進入左邊房子的門（在入口旁邊），裡面有士兵和OFFICER，並不難，讓間諜換上OFFICER的衣服，下一個房間也有OFFICER和工人，殺光之後把屍體藏在旁邊的房間（圖23）。

再來回到大廳，直接開槍殺光，樓上的房間也都殺光以免他們跑下來：之後從大門出去殺了門口的兩個士兵（圖24）屍體搬到旁邊藏，旋轉一下畫面，讓間諜和門口上面的士兵對話（圖25），就可以讓綠扁帽出去殺了右邊的三個士兵（注意這一關會有一種「GESTAPO SGT.」會識破間諜的偽裝！），注意門口會有一隊士兵走來走去，等他們繞回去就出去殺把屍體搬回來，在中間大使館的旁邊也有一個士兵，再過去還有，先別理他，把門口的士兵殺掉（圖26），殺完往左邊移動間諜也一樣（炸彈兵和狙擊手還是不動），讓間諜和圖上的士兵對話（圖27），綠扁帽則從下面準備殺光這邊的士兵，先把最底端的士兵幹掉（圖28），在右邊的樹叢和房子前面也有一個士兵，先跑過去右邊殺掉右邊那個，再殺死房子前面的士兵（圖29），別在屋子前逗留太久，會被狙擊：回到左邊的工地站在門口開一槍（圖30）會有兩個士兵跑出來，依序幹掉再進去屠殺。這時讓所有人到這邊集合，這一關有兩種路線，可以用這邊的炸彈炸死將軍O'DONNELL或讓狙擊手拿槍狙擊他，這邊兩種都介紹。


28


29


30

炸彈路線


31

不論是狙擊還是炸彈，都要先做以下的路線：工地裡的箱子有炸彈，先別拿(因為拿了就開始倒數)，讓間諜和綠扁帽往右邊房子移動，旋轉一下畫面，讓間諜和對面房子外的士兵說話並叫他看別的地方，接著等上面廣場的士兵背對你時，殺了左邊房子前的士兵(圖31)，搬走屍體，再讓間諜和對面房子上的士兵講話，讓他看別處(圖32)，一樓的門口士兵他會跑到旁邊摸魚，等他摸魚時讓綠扁帽殺了他，再上去殺了和間諜講話的士兵，注意樓頂還有士兵在巡邏，樓頂士兵也殺了，右邊樓頂還有一個也要先殺，這邊一樓有一台車「KUBELWAGEN」最後要回來這邊。


32


33

接著除了炸彈兵和間諜，其他人都跑到車子旁邊等，讓炸彈兵拿炸彈，間諜回到之前的大使館旁的房子和士兵對話，好讓炸彈兵放炸彈在門口(圖33)，所有人都跑到車子旁等時間到。時間一到，將軍O'DONNELL 坐的車就會從右邊開動到放炸彈的地方，等他下車就按下炸彈炸死他，再讓所有隊員上車便可過關。

狙擊手路線


34


35

當殺光車子附近的敵軍之後，繼續往上走，讓間諜和上方的士兵說話，等廣場裡的士兵沒注意就殺掉和間諜說話的士兵(圖34)，旋轉畫面，讓綠扁帽躲在廢棄的坦克旁(士兵看不到)，間諜則繞到士兵亭旁邊的「GESTAPO SGT.」後面(圖35)，注射兩下後先別綁他，否則會被殺。跑到對面和士兵講話，刺死剛剛暈倒的「GESTAPO SGT.」再讓綠扁帽繞進去殺對面的士兵，屍體都搬回坦克後面藏起來，旋轉畫面，讓間諜和左邊的兩個士兵對話，這時綠扁帽趁左右兩邊的士兵背對你時，跑到對面大門進去(圖36)，旁邊會有一兩個看到你一下子不用擔心，屋子裡有士兵巡邏殺了他，右邊的門裡面有三個OFFICER，如果殺光的話任務就失敗！


36

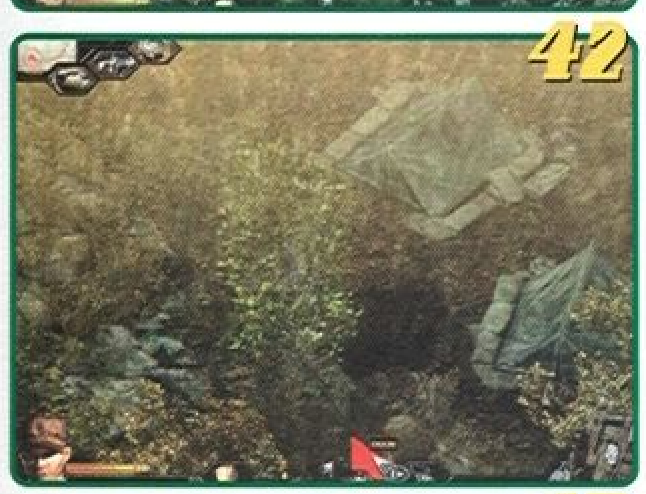

37


38

匍伏前進上樓梯，這邊的士兵會識破間諜，先殺了樓梯前的士兵(上面的看不到，左邊的士兵不會動)，接著在右邊樓梯上丟香煙，引誘上面的士兵下來給你殺(圖37)，左邊的OFFICER很容易解決，其他的房間都只有工人，但是如果聽到槍聲會跑出去通知其他人，所以先殺光。右邊的房間箱子裡可以拿到狙擊槍(圖38)，一樣拿起狙擊槍就開始倒數，回到地圖最左側的工地外面瞄準等待將軍O'DONNELL 下車，殺了他後讓所有人上車就過關。


39


40


41

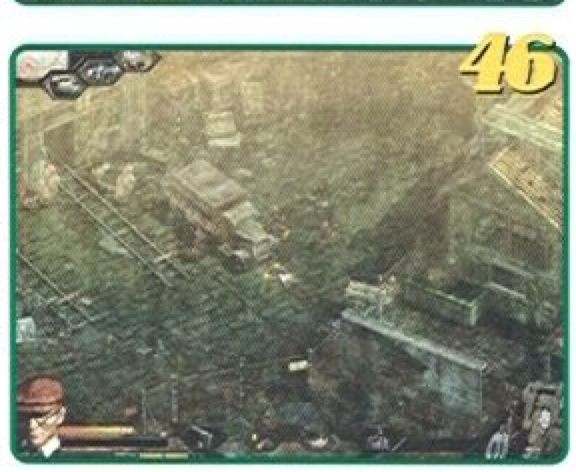

42


43

CENTRAL EUROPE

INFILTRATE THE STATION


45


46

這關難度大大提昇，任務是讓間諜和小偷摸進車站裡而不被發現。一開始兩個人都趴在最右下角，等上面的士兵沒在看時，打暈巡邏的士兵搬回躲藏的地方（圖39），讓間諜換上衣服和上面的士兵講話，小偷打暈他搬回去藏起來，注意巡邏塔上面也有士兵在看，與打暈巡邏塔下方的士兵一樣上去打暈上面的士兵，注意在中間有橋樑，橋樑對面的所有兵種都可以看穿間諜的變裝。讓間諜走到最左邊，注意對面的士兵爬到畫面上的下水道裡（圖40），沿路走會救到人質，他們會告訴你車站裡有地點可以躲藏。回到原來的地方，讓間諜和帳棚前的士兵講話（不能殺！殺了卡車會不動，這時就卡關！），這時讓小偷從他後方跑到橋下的河川上（圖41），對面的士兵看到你一瞬間並不會有事（記得從橋邊警衛亭的右側移動，要先點岸邊之後馬上點河床，再按空白鍵趴下，大約只有2秒的時間），沿著河川到最右邊有個下水道可以進去（圖42）。

接著等送貨車到達，讓間諜溜上送貨車，等車子停在門口時下車，會有一個角度所有士兵都看不到你（圖43），馬上跑到右邊的帳棚趴下來，等上方的士兵都沒在看時（屋頂和車站裡的士兵都會背對你），溜進上面的屋子裡（圖44）。從屋子中間的樓梯下去注射樓下的士兵，有箱子可以拿東西，因為這一關間諜的藥劑很少，識破變裝的人太多，所以也要讓小偷溜近這間房子。

和小偷會合後，房子裡的守衛先打暈，在二樓的房間其中一個出去會到達陽台，另一個會到有窗戶的房間（圖45），這邊會讓對面的士兵看到你，要小心；打暈裡面的士兵抬進房子裡，樓頂上的士兵沒辦法解決，不理他，讓兩個人移動到房子門外，注意樓頂的士兵讓間諜回到之前的帳棚那趴著，等貨車停在門前時，對面的士兵會背向你（車子正要停下來時就可以跑過去），用同樣的方法偷溜上車（因為車子會開走，只有一瞬間可以上車，多試幾次，筆者嘗試了10幾次，不要連點，只要點一下就可以）。

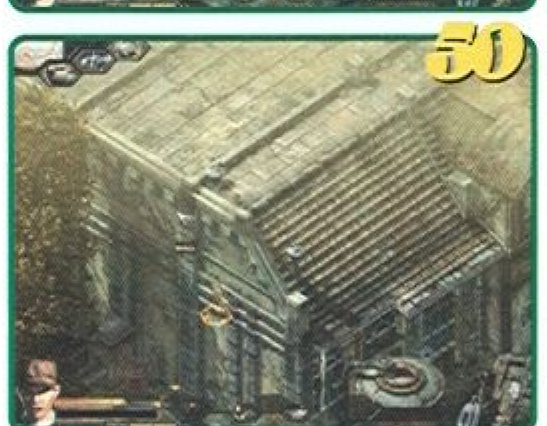
等車到達車站外面就下車（圖46），注意右邊樓頂的士兵跑到車頭OFFICER的後方（不要弄暈他），右車門這邊有個安全點，（非常小的角度，所有士兵看不到你），注意左邊的士兵跑到最左側有一堆人蹲著的地點（圖47），接著換小偷，用同樣的方式等貨車進車站，不過不能馬上下車，等搬東西的士兵都背向你時，馬上走到（不能跑）OFFICER後面，接著走到左邊躲藏的地方，這時可能會有工人看到你，打暈他搬走就好，等車子開走OFFICER會訓話一段時間，士兵都散開之後，跑進車站左下角的「HIDING PLACE」（圖48）過關。


44

47


48

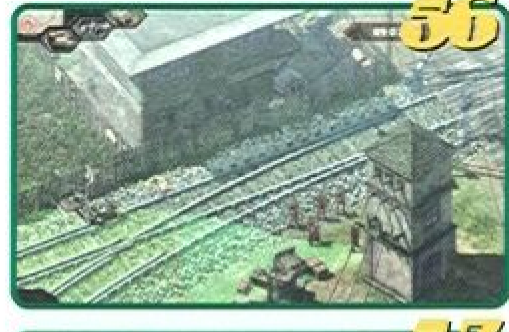
BOARD THE TRAIN

順利的溜進車站，但是還要溜上火車才行。先打暈車站裡和樓上巡邏的士兵，讓間諜換上衣服開門進車站，和下面的士兵對話，打暈中間和對話中的士兵(圖49)，旋轉畫面讓小偷爬上左邊的牆壁(圖50)；上去把樓頂的士兵打暈，橋上有OFFICER和士兵，別理他們，回到車站前在鐵軌上有個小屋子可以進去(圖51)。打暈裡面的士兵，從最左邊的門出去(不是底端的門)，一出去就會有兩個士兵背對著你，注意對面的士兵然後打暈房子外的兩個士兵(訣竅是先讓間諜在士兵後面點選他講話，視線要離開門口而且不能讓他旁邊的OFFICER看到你，右邊有個巡邏中的士兵也要注意)，接著讓間諜到對面和士兵對話打暈他，注意火車旁的士兵偷溜進車廂便可過關(圖52)。

STOP BOMB DEPLOYMENT

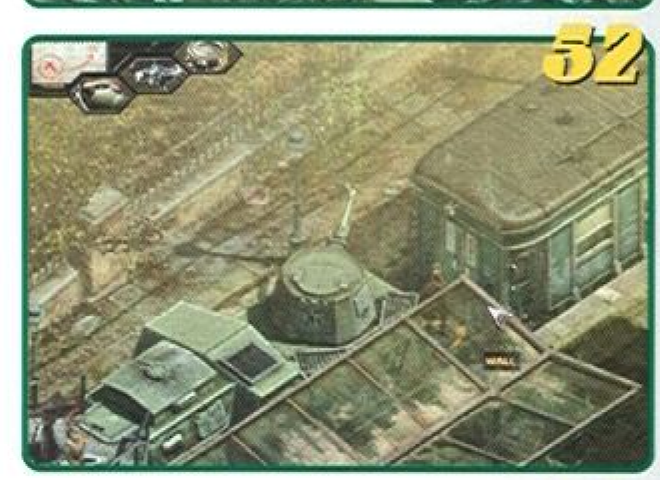



溜進車廂的小偷和間諜還是被發現了，而且路上還有炸彈準備炸掉火車！綠扁帽前往阻止炸彈爆炸。這一關難度頗高，要在限制時間內殺光士兵和炸掉載鐵軌上的卡車，一開始綠扁帽躲在最右下角，先把車子旁的士兵殺死並搬走，等一段時間會有坦克，等坦克走掉之後旋轉畫面往右移動(圖53)，這時會有工人看到你，等他們跑過來全殺光，旋轉畫面趴在摩托車後面(圖54)，等上面的士兵走掉跑到鐵軌旁的卡車後面躲藏，注意會有坦克(圖55)。爬進空地左邊的車子後面躲，在車子旁放一個發聲器，引誘士兵過來一個一個用刀殺光(在綠扁帽躲藏的車子後方約一個人的距離放發聲器，讓你可以不用移動也不會讓士兵看到你的距離，士兵一過來直接就可以殺死，很簡單就可以殺光)。

沿著鐵軌匍伏往右前進，士兵都看不到你(圖56)，來到屋子外的圍牆，門口有個士兵，丟個香煙在門口把他引出來(有時候香煙會被對面的其他士兵撿走，就讀取進度再重丟一次，直接丟在正門口，往旁邊爬進去他看不到)，趁他撿香煙時馬上爬進上面的樓梯進去屋子裡(圖57)，殺了裡面的士兵拿箱子的東西，小心樓下的士兵。爬下樓梯拿樓梯旁箱子的東西，殺死巡邏的兩個士兵，進去旁邊的門殺光裡面的士兵。

往左邊匍伏移動，在左邊士兵看的到你的範圍之內，看到你的瞬間就可以用來福槍幹掉他(射程遠)，這時會有士兵跑過來看屍體，都殺光(沿路有的圍牆比較低會被看到，要注意！)，繼續匍伏往左邊移動沿路殺(圖58)，趴在左邊電箱的後面開槍殺死左邊的士兵，接著往鐵軌中間丟手榴彈(圖59)，右邊的士兵再匍伏前進過去殺，匍伏前進到對面左邊的守衛塔下，丟



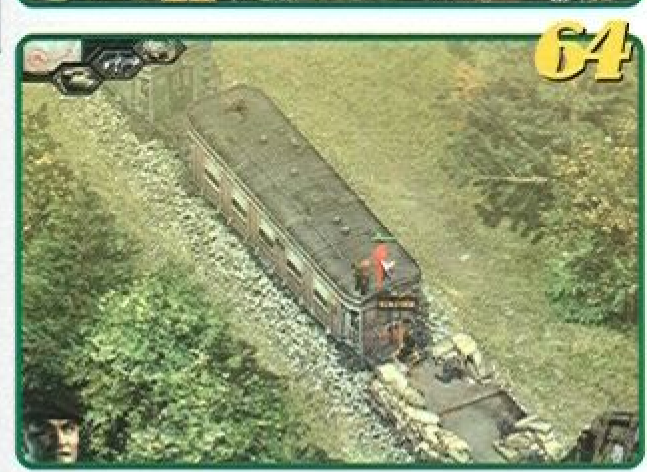


手榴彈炸死右邊的士兵(圖60)，這時馬上爬上去殺上面的狙擊手(他回頭的速度很快，所以行動要快！)，不要理會坦克，跑到畫面左邊用手榴彈炸掉卡車便可過關(圖61)。









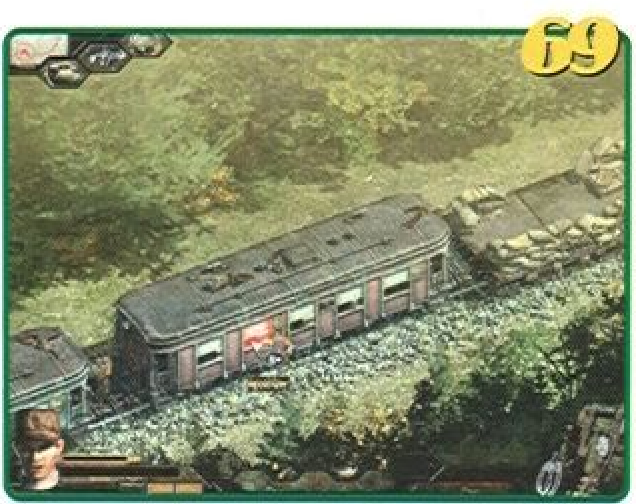






GET TO THE ENGINE





綠扁帽追上了火車，此時還不能控制小偷和間諜，這一關無論如何一定要讓綠扁帽的血在3分之2以上(後面有個車廂要用綠扁帽當餌)。以下用火車前進的方向代表「向前」，反之則「向後」。往前走跳到第一節車廂的門前，會有士兵下來送死，一進去就有士兵，很容易殺光(圖62)，匍伏出門到第二節車廂，先殺了門口的OFFICER，這時讓小偷及間諜和綠扁帽會合(中間士兵看不到你)，讓間諜和末端的士兵對話，綠扁帽則殺光車廂中間的士兵(圖63)，接著出車門讓間諜爬上車頂和士兵對話，綠扁帽再爬上去殺(圖64)。



下一節車會上來一堆士兵，讓間諜跑到和前端其中一個回頭看的士兵對話，再來就是綠扁帽匍伏前進沿路狂殺，中途會有比較靠近的士兵不能用殺的，前面的士兵會聽到慘叫，所以要先搥暈回頭再殺，最底端站著的士兵先別殺，先爬上車頂殺上面的士兵(圖65)，回頭殺死站著的士兵之後就會發生事件，車廂最後頭的士兵會順序跑出來(如果先到後面殺死所有士兵才殺死這個站立的士兵，則不管等多久，還是不會有士兵跑出來，這樣的話最後一個車廂士兵超多，一進去就死，如此一來就會卡關！)，

進入第一個放美術品的車廂，利用間諜對話再殺並不難，此時讓綠扁帽趴在沙包後面用來福槍準備殺跑過來的士兵(圖66)；第二節美術品車廂比較難，先讓小偷和間諜站在門口按下「A」(警戒)瞄準門口，讓綠扁帽進去馬上出來，把門口的兩個士兵引出來殺，再讓綠扁帽進去大屠殺，下一個車廂有狗，只要靠近到第二個房間狗就會叫，讓小偷拿來福槍站在左邊警戒，綠扁帽則拿機槍再靠近第一個門的地方，按下警戒就會掃射，士兵會一個一個跑出來給你殺(圖67)，只有狗還在睡覺，靠近讓牠跑出來再宰了牠。

當你在前進的時候，會陸續有士兵從最後面跑出來，要注意隨時回頭去殺，先把車頭前車頂的士兵解決，爬下樓梯暫停，丟香煙到左邊讓士兵撿再下去殺(圖68)，要丟很準，不然還是會被發現。箱子裡有東西拿，手榴彈在美術品車廂別亂丟(前三個車廂)，否則炸壞美術品就任務失敗；另外，在車廂裡用手榴彈前要注意是否小偷和間諜站在車頂上，否則也會被炸死。這時先到最後一節車廂殺死裡面的OFFICER，在第三節紅色車廂中，大部分的士兵集中在這，讓小偷從旁邊的第二個窗戶進去(圖69)，踢暈面向門口的士兵，就可以讓綠扁帽進來屠殺並過關。



TAKE CONTROL OF THE TOWN













這一關只有炸彈兵和狙擊手，任務要殺光整個城的士兵，而且不能讓三輛敵軍摩托車溜走！一開始先把水井旁的士兵解決，只要注意上面的OFFICER就好（圖70），接著趁街道對面的士兵走開時，才把OFFICER打暈搬回去。從畫面左端繞到上面的屋子裡（圖71），解決裡面的士兵後，另一個小房間也有士兵，要記得順便打暈他。和狙擊手來到三叉路的中間，狙擊中間看守的兩個士兵，會有其他士兵跑出來看全部殺光（圖72），接著匍伏前進從左邊的門進去（圖73），打暈裡面的士兵，箱子裡有不少東西可以拿，沿路的士兵都只有一個很容易，從最上一層的小樓梯上去閣樓有箱子可以拿兩個炸彈，讓狙擊手從二樓有床的房間窗戶按「Z」往外看，從這邊狙擊中庭的士兵，橋上的也要都狙擊，等士兵不再出現之後才可以離開（圖74），否則摩托車會逃走。

回到大門口，光明正大的從正門匍伏進去，旋轉畫面從左邊的門進去（圖75），沿路士兵也不多（記得沿路的士兵都要把屍體藏起來，因為有時候會有士兵往一樓跑，如果看到被捆綁的士兵會幫他們鬆綁），到達三樓，一樣從有床的窗戶往外狙擊，對面的狙擊手要先解決，因為他會反狙擊，在最右下角有兩個OFFICER也別忘記（圖76），接著繼續往下爬到橋邊，把左邊門口的士兵狙擊掉，趁著二樓的狙擊手背對你時，爬上電線桿狙擊他（圖77）。旋轉畫面，往下面摩托車的後方匍伏前進到達小屋的後面，直接丟毒氣彈到屋子門口把他們毒暈（記得帶防毒面罩，帶面罩時無法跑步），空地上還有一個士兵直接狙擊他（圖78），屋子裡的士兵也不多。

回到中庭，在摩托車後面的房子也可以進去，裡面的士兵也不多，爬上樓梯時只要記得匍伏前進躲藏士兵就可以；在這個門口的右邊有士兵，先狙擊掉，等一段時間會有另一個士兵跑過來也照樣殺掉。接著從右邊的路前進，注意右邊的士兵，打暈左邊門口的士兵（圖79），再狙擊右邊上面的士兵（因為他一定會回頭，所以等他往外走時再用狙擊的），旋轉畫面狙擊對面左邊小房子外面的兩個士兵（圖80），箱子裡可以拿到最後一顆炸彈，這時先回到三輛摩托車的後方偷放炸彈，再匍伏到畫面最右邊的小廣場，這邊有一大群士兵（圖81），丟毒氣彈毒暈綑綁之後，按下炸彈炸毀摩托車便可過關。







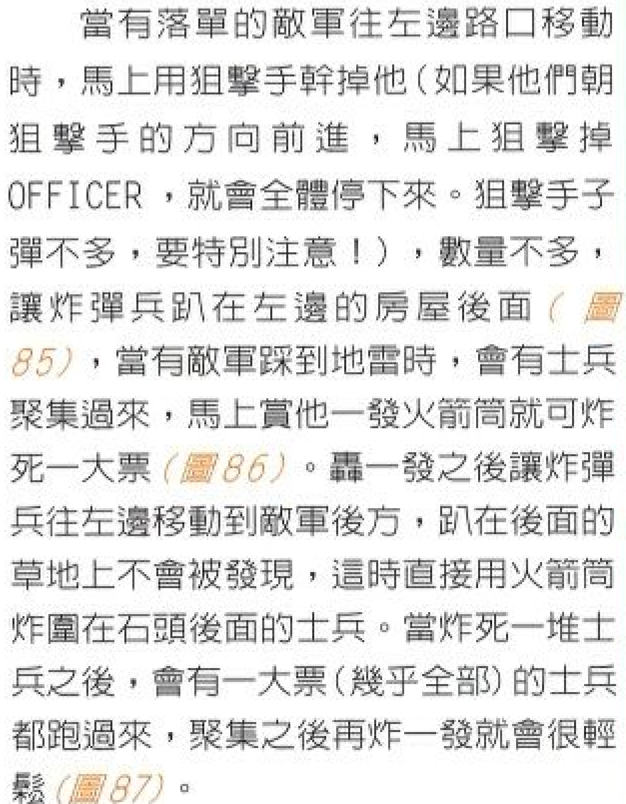






AMBUSH THE CONVOY

好不容易佔領了城市，接著要防止美術品被偷運出國；雖然有綠扁帽、小偷、間諜可以選，但是因為他們被關在車廂裡無法行動，一開始先別管其他的士兵，馬上讓炸彈兵從正門口出去沿路左右放炸彈，岩石旁邊多放一顆，身上最少要留四顆炸彈別用掉（圖82）。接著到左側的房屋後面讓炸彈兵在那邊等，狙擊手則爬上左邊最裡面的電線桿上（圖83），因為敵軍會有狙擊手摸進來，當出現畫面顯示時，馬上用狙擊手先狙擊掉他，讓剩下的士兵直接趴在大門口按下「A」待命（這關的其他士兵子彈無限），剩下的兩個士兵趴在下面的路口旁邊待命（圖84），就不用理會這些士兵了。

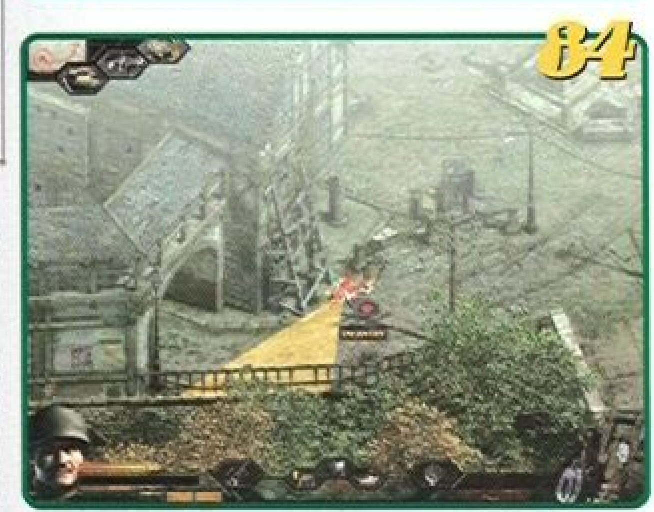


當有落單的敵軍往左邊路口移動時，馬上用狙擊手幹掉他（如果他們朝狙擊手的方向前進，馬上狙擊掉OFFICER，就會全體停下來。狙擊手子彈不多，要特別注意！），數量不多，讓炸彈兵趴在左邊的房屋後面（圖85），當有敵軍踩到地雷時，會有士兵聚集過來，馬上賞他一發火箭筒就可炸死一大票（圖86）。轟一發之後讓炸彈兵往左邊移動到敵軍後方，趴在後面的草地上不會被發現，這時直接用火箭筒炸圍在石頭後面的士兵。當炸死一堆士兵之後，會有一大票（幾乎全部）的士兵都跑過來，聚集之後再炸一發就會很輕鬆（圖87）。

先繞到左邊把兩個狙擊手幹掉，再把看守機槍的宰掉，屍體都別動他（旁邊的卡車沒辦法發動，不用理會），在馬路中間放坦克用炸彈(TANK BOMB)，右邊士兵先別離他，跑回左邊岩石後面趴著等坦克，坦克一來壓到地雷之後會停下來，這時會有士兵從畫面外跑進來看到屍體，當他們接近坦克後面時就丟手榴彈（這時應該還有三顆手榴彈），炸士兵順便炸坦克，會連續兩次（圖88）；之後再丟一發手榴彈就可以把坦克炸爛，把右邊的士兵都清光（圖89）。這時馬上跑到圖上的兩個路上放地雷（圖90、91），以便防止美術車輛通過，當它們壓到地雷就會停下來，之後還會有兩三次士兵往正門移動，不用理他，會被佈置在門口的我方士兵殺光。最後讓炸彈兵跑到兩台車子的前面那台放置地雷，射擊地雷就可以炸壞前面的裝甲車（圖92），注意別炸到後面的卡車，炸壞兩台裝甲車便可過關（如果車輛被卡在一開始的地方，就會沒辦法過關，要特別注意！）。



















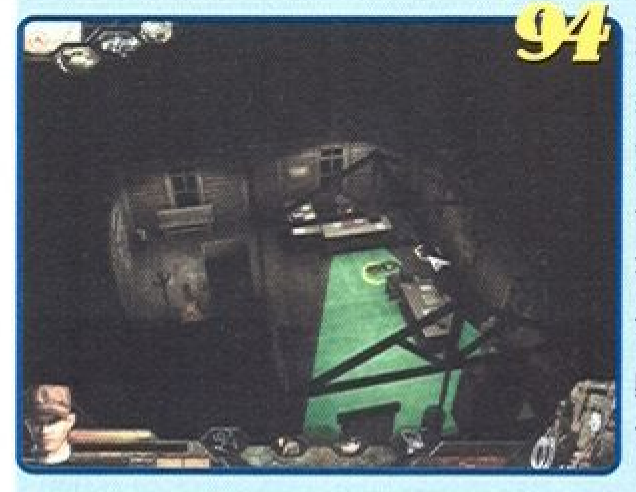




CRIPPLE NAZI SUPPORT

這一關只有小偷和炸彈兵，而且一開始速度就要進展很快，否則裝甲車和坦克被開走就任務失敗。先到右邊的房子左側死角躲起來，打暈門口的OFFICER和士兵(圖93)，右邊的兩個士兵不理他。進去屋子裡，趁右邊的士兵沒注意，讓小偷從桌子前面爬到坐在椅子上的士兵後面(圖94)，只能用繩子勒死他(在下面的武器中可以選)，解決站著的士兵，進入旁邊的門，裡面有很多工人全部殺死，在每個箱子裡都有炸彈和火焰槍可以拿。先在這個房間放一顆炸彈(圖95)，出門解決在門口的兩個士兵，再回到剛剛的死角處，小偷的包包裡有狗食和毒藥，把兩個放在一起混合成毒的狗食，按下面的選單可以把狗食丟出去(圖96)，丟在馬路中間等外面帶狗的士兵走過來，剩下的三個士兵到門口之後丟毒氣彈毒暈。



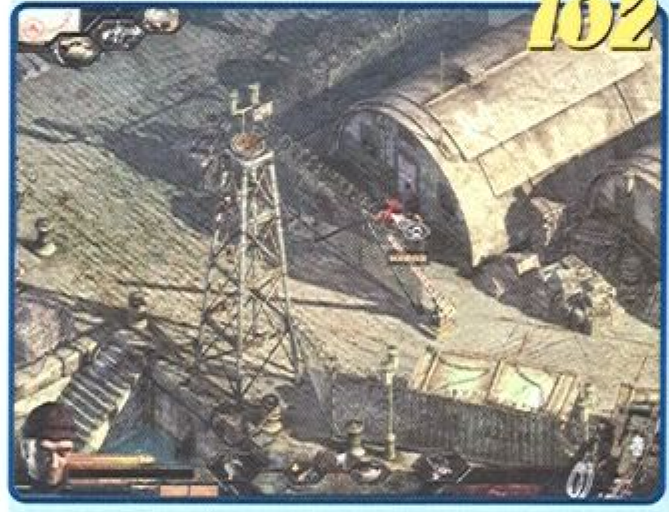


沿路往上打暈左邊修車的工人，在左邊的宿舍外面也有士兵，順便打暈，往上匍伏前進到車庫門口，丟毒氣彈毒暈右邊的士兵(圖97)，馬上爬進去毒暈左邊的OFFICER，這樣裝甲車就不會開走，再讓小偷順便打暈士兵，綁好這些暈倒的士兵後(圖98)，炸彈兵在裝甲車中間放炸彈，身上留一顆炸彈，轉好畫面到對面的油量儲存槽放炸彈(圖99)，跑回剛剛打暈宿舍外士兵的地方，左側有個破屋可以躲藏，之後按下各處的炸彈來爆破便可過關(圖100)。

DESTROY THE WARSHIPS



這一關只有潛水夫一個人進行，一開始直接從上面岸邊的樓梯爬上去(圖101)，等左邊和右邊的士兵背對你時，殺死右邊的士兵，因為潛水夫是射飛刀，不是近距離殺死，所以記得把飛刀撿回來。進去右邊的屋子把裡面的人殺光拿箱子裡的「MAGNETIC BOMB」(圖102)，出來之後等左邊的OFFICER走過來射飛刀殺死他，右邊還有一個士兵，等他背對你時射飛刀殺他。進去左側的門，屋子裡左邊有工人先別理他，上方有士兵，等他走過來再殺他，士兵直接殺光就好沒威脅性，控制室裡也有士兵，殺了他之後可以拿到第二個「MAGNETIC BOMB」(圖103)。











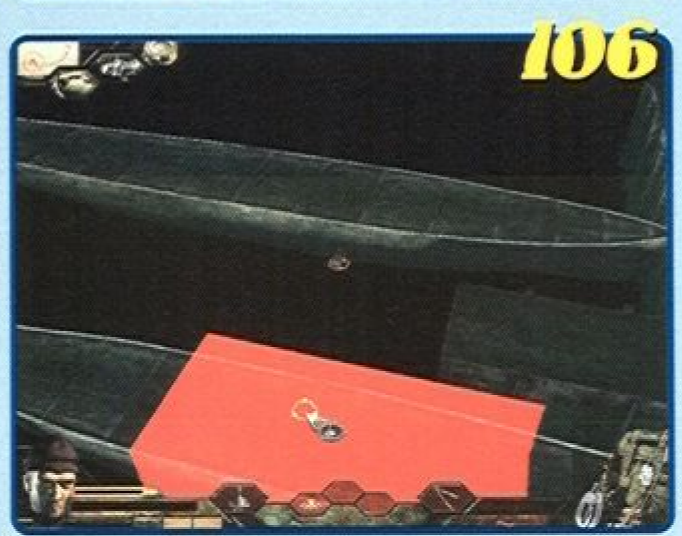


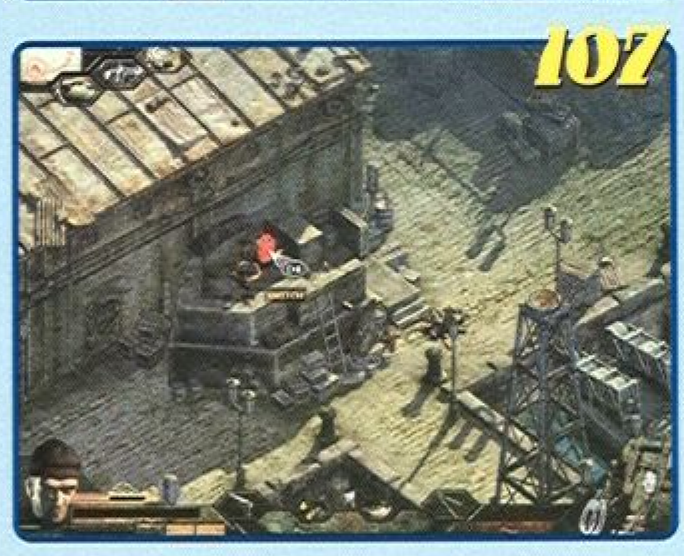




出去之後先往剛剛走過的小屋，旁邊有條小路可以走，到後面殺死後面的士兵（圖104），這時只剩左側的士兵群，爬上樓梯殺死在上面講話的兩個士兵，接著其他士兵會開始圍過來，直接丟手榴彈全炸死（圖105），接著跳到水裡按下方潛水的圖案潛水下去，點選「MAGNETIC BOMB」放置在船底下（圖106），注意潛水太久會淹死，時間很短要小心。爬上按回到剛剛殺死一群人那，旋轉畫面，在平台上有「SWITCH」可以扳動（圖107），跑回一開始上岸的地方按下右側的炸彈按鈕炸壞船隻便可過關。





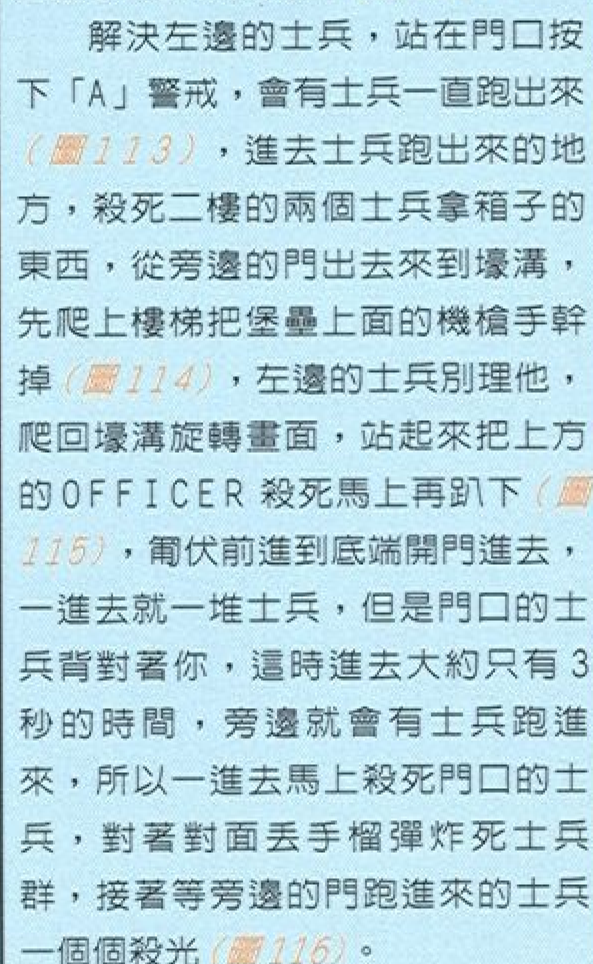


STORM THE BEACH



終於到了最後一關，難度果然很高，必須先使用綠扁帽殺上灘頭登陸。一開始在中間有個箱子裡可以拿手榴彈（圖108），匍伏過去拿再往右邊一點前進到圖示的地方，中途士兵會跟上來，稍做暫停，等轟炸完再往前爬到障礙物後面，對著上方丟手榴彈炸死機槍手（圖109），因為左邊的士兵看得很遠，所以只能用炸的。炸死左邊的士兵之後匍伏往上爬，到最左邊的機槍兵後面，用拳頭一個一個揍暈再殺死（圖110），這時會出現事件發生，盟軍用挖土機鏟壞敵軍的鐵絲網，等挖土機爆炸之後匍伏前進往右邊移動，閃過堡壘上的士兵到達門口（圖111），一進去就有機槍在等著綠扁帽，但是他們會暫停約0.5秒左右，所以一進去就往機槍前方丟手榴彈炸死他們（圖112）。





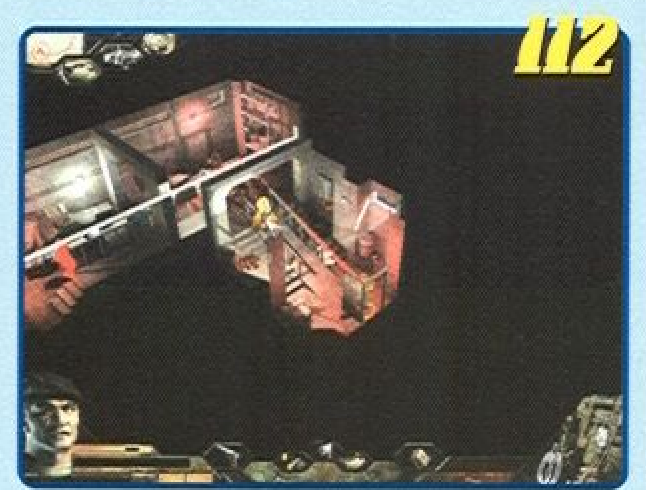
解決左邊的士兵，站在門口按下「A」警戒，會有士兵一直跑出來（圖113），進去士兵跑出來的地方，殺死二樓的兩個士兵拿箱子的東西，從旁邊的門出去來到壕溝，先爬上樓梯把堡壘上面的機槍手幹掉（圖114），左邊的士兵別理他，爬回壕溝旋轉畫面，站起來把上方的OFFICER殺死馬上再趴下（圖115），匍伏前進到底端開門進去，一進去就一堆士兵，但是門口的士兵背對著你，這時進去大約只有3秒的時間，旁邊就會有士兵跑進來，所以一進去馬上殺死門口的士兵，對著對面丟手榴彈炸死士兵群，接著等旁邊的門跑進來的士兵一個個殺光（圖116）。



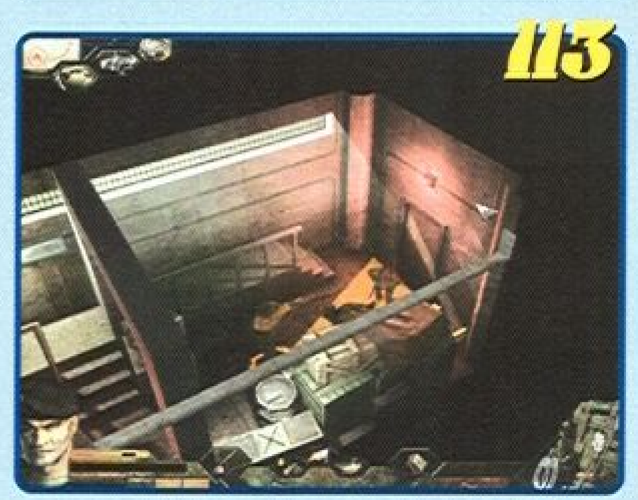


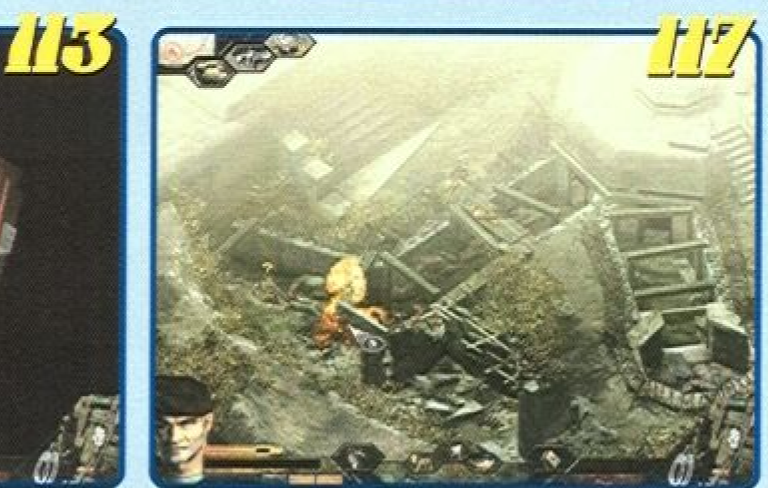
拿完中間箱子的東西，先往「01」的門前進到底，爬上樓梯上死上面的機槍兵，下樓梯進去旁邊的門，殺光裡面的士兵，回頭到剛剛圓形的房間，從「05」的門出去，沿路的壕溝有一個士兵趴在那邊，壕溝上方有兩個士兵，要丟手榴彈炸死他們（圖117）。殺了他進去底端的堡壘，門口有兩個OFFICER，很好殺，而且士兵也不會跑出來（圖118），殺光之後拿箱子裡的手榴彈再回頭到圓形的房間，從死路的那個門出去，站在底端朝右邊丟手榴彈（圖119）。

回到一開始在屋子裡有機槍兵的地方，從機槍兵後面的門出去，爬上樓梯馬上趴下，把在屋頂的士兵搥暈再殺死（圖120），下樓梯旋轉畫面匍伏往右移動，往圓形房屋的正上方丟手榴彈炸死上面的士兵（圖121），殺死橋對面的士兵從砲台前面往左邊走，爬上砲台屋頂，從屋頂朝後面丟炸彈炸死壕溝上的士兵（圖122），回到圓形房屋裡，從「03」門出去，沿路就比較輕鬆了，從底端的門進去（圖123），進去士兵都背對著你，殺光之後就破關囉！

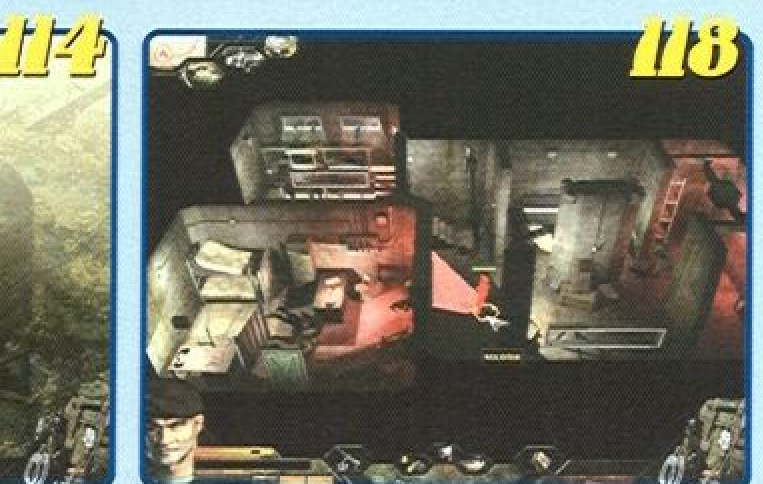


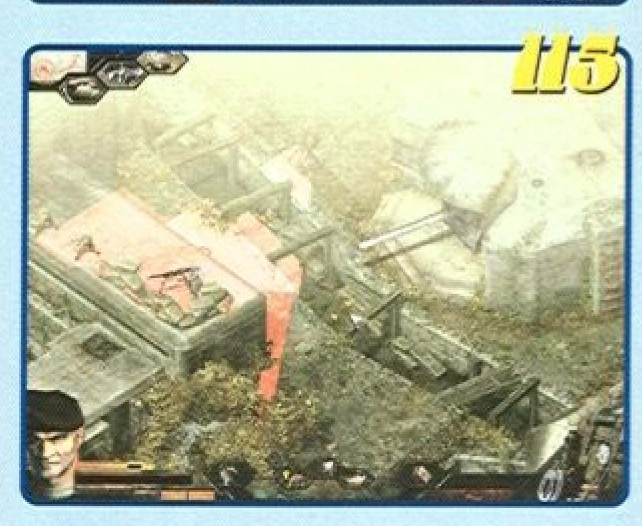
























再起日本戰國時代狂瀾

信長之野望 天下創世 策略指南



學者　南宮博士



引言



《信長之野望》系列作品，可以說是KOEI的得意之作，同時也是現今最長壽的策略遊戲系列。除此之外，《信長之野望》系列作品的另一個特色，便是KOEI會將所有最新的創意與技術，通通呈現在這款令日本人引以為傲的作品中。最新的《信長之野望－天下創世》是此系列的第十一套作品。過去的每一套《信長之野望》都各具特色，有優點也有缺點，而不少獨創的特色也被移植到《三國志》系列中；例如《三國志九》，就有非常濃厚的《信長之野望》的影子。若要細談每一套《信長之野望》作品的特色，幾乎可以寫一套字典般厚的書籍了。

《信長之野望》最新系列作《天下創世》

在經過二十年的焠煉後，《天下創世》以全新的面貌展現在玩家的眼前。全新的3D技術，取代了長久以來的2D顯示方式，因而能夠展現出戰場的地貌、城鎮的風貌及雄偉的本丸建築。另外，在上一代首次啓用的即時戰鬥系統，在這一代顯得更加完美，雖然仍有不足之處，但是卻能夠讓人體會到戰爭瞬息萬變的刺激感。就攻略層面來說，如果你是《信長之野望》的忠實玩家，那麼，在過去系列作品常用的一些戰術和戰略仍舊適用在這款遊戲裡。對於新玩家，或是曾經玩過近幾代作品的玩家來說，這篇策略指南正是替你們寫的。

為了讓讀者能夠快速且深刻的認識《天下創世》的各個層面，底下將攻略分為四大部分詳細解析：內政篇、武將篇、外交篇、戰鬥篇。另外，更詳細披露本丸城池建造大法，還有清楚說明領地建設對於經濟收入的影響。

想知道成為天下人的捷徑嗎？答案就在文字中！





遊戲開始之初，共有三個劇本可以選擇，如果玩完一次遊戲後，便會出現第四個隱藏劇本：「本能寺之變」。



政略篇



對於喜歡「戰鬥就是最好的防禦」的玩家來說，被戲稱為「種田」的內政工作是相當枯燥乏味的。在過去，這麼做除了會產生數值上的變化外，還會讓畫面上點綴一些花花綠綠的東西，填補空虛。在《天下創世》裡，雖然「種田」並非完成霸業的絕對要素，但透過3D畫面呈現出來的城池模型，絕對值得投資；況且，努力建造城鎮對防守型的玩家來說，可以帶來許多的好處：提升金錢、糧食的收入，增加可用的兵員，更重要的是，經過強化的城池，敵人需要花更多的時間才能攻破。

《天下創世》會依據大名擁有的領地數，給予適當的稱號，而稱號將會影響到玩家在從事政略時能夠使用的指令，以及能夠管轄的街町範圍。

全新的3D引擎，讓「種田」多了一份樂趣，可以看到漂亮的城鎮建築。



稱號	名聲	領地數
小大名	0	1
大大名	5000	2
群雄	10000	4
霸者	20000	8
天下人	40000	16

政略指令

▶「工欲善其事，必先利其器。」下面，簡單列出玩家在「種田」期間會用到的各種指令列表。

內政

指令	開發、投資、治水、徵兵、徵收、施與、稅率
附註	除了調整稅率以外，執行的成效都與執行武將的政治能力有關。

軍事

指令	攻略、同仇、布武、決戰

交涉

指令	朝廷、大名、商人
附註	除商人指令外，執行的成效都與執行武將的教養能力有關。

計略

指令	諜報、破壞、謠言、煽動、內應、延攬
附註	執行的成效都與執行武將的智謀能力有關。如果領地內擁有忍者裏，且忍者出產量高，搭配上智謀高的武將，計略成功機率將會提高。

人事

指令	委任、城主、論功、沒收、處罰、登用、結親、隱居

移動

指令	武將、物資

文化

指令	**茶會**：領地需有茶人訪問，參與武將有機會提升政治能力。 **鷹狩**：領地需有狩場這項特產，參與武將有機會提升統率能力。 **連歌**：領地需有連歌師訪問，參與武將有機會提升智謀能力。 **鑑賞**：領地需有旅藝人訪問，參與武將有機會提升教養能力。
附註	進行家臣聚會，提升參與武將的相關能力。如果參與武將相關能力相差很大，能力低的武將可獲得較多的提升。



治安是必須注意的一環，可以減少領內暴動，而且可降低運輸資源時被野武士掠奪的機會。



移動指令是經常會用到的一個指令。透過這個指令可以調派武將，以及分派或集中各領地的資源。

城池

如果夠仔細的話，你會發現，隨著領地的開發，城池的風貌會逐漸改變，其中最顯著的是本城規模的提升。除了本丸建築的變化之外，還會開始修築二丸和三丸。究竟有哪些條件決定了城池的面貌呢？且看底下的說明。



這是幾乎沒有建造的城池模樣，很簡陋吧！

遊戲剛開始時，城池規模僅限於本丸，這時的本丸是個小房屋，稱為「館」；城牆不過是一圈木柵欄；城門也是初等級的「冠木門」；沒有護城河，在城門旁邊有一兩座櫓（箭樓）。這樣的城池規模，可想而知，防禦力很低，而且毫無壯麗之感。無論是為了美觀起見，或是為了提升防禦力，擴大城池規模及提升城池等級都是當務之急。城池共可分為四大相關部分，也就是城池規模、護城設施、城牆及城門，以及本丸。這四大部分，會隨著領地在各方面的開發程度而有所變化。

A 城池規模

相關開發項目：農業

城池規模隨著農業開發度的提升而擴大。農業開發度低於 10000 時，只有本丸和一道城牆。農業開發度達到 10000 以上時，擴建二丸，也就是增加第二道城牆。農業開發度達到 30000 以上時，擴建三丸。



B 護城設施

相關開發項目：商業

包括櫓（箭樓）和掘（護城河）。商業開發度低於10000時，只會有一、兩座小櫓，沒有掘。商業開發度達到10000以上時，城牆外出現「空掘」，也就沒有灌水的護城河溝壑。商業開發度達到20000以上時，小櫓會升級成櫓，原先是泥土地基的各丸地基也會改造為石造的「石垣」。商業開發度達到30000以上時，櫓會升級為大櫓，並且將「空掘」填滿水，變成「水掘」，即護城河。商業開發度達到40000以上時，大櫓會升級成小天守。



本丸擴建成御所了，而城牆及城門也都提升，比較漂亮啦！

C 城牆及城門

相關開發項目：日本文化

初級的城牆只是柵欄，城門是「冠木門」。日本文化達到300以上時，木柵欄升級為「板屏」，城門升級成「棟門」。日本文化達到500以上時，「板屏」升級為「石灰壁」，「棟門」升級為「櫓門」。日本文化達到800以上時，城牆不再升級，「櫓門」升級成「鐵城門」。



四層白天守，這才像大名的居城嘛！

D 本丸

相關開發項目：南蠻文化

本丸最初是「館」，南蠻文化達到100以上時，會擴建為「御殿」。南蠻文化達到200以上時，會擴建成「三層白天守」，若南蠻文化比日本文化高則擴建成「三層黑天守」。南蠻文化達到300以上時，「三層白天守」會擴建成「四層白天守」，「三層黑天守」會擴建成「四層黑天守」。南蠻文化達到500時，「四層白天守」會擴建成「姬路天守」，「四層黑天守」會擴建成「熊本天守」。

到此為止，一般城池便不會繼續擴建，只有本處城－大名布武之城可以繼續擴建。在本處城，南蠻文化達到700時，「姬路天守」和「熊本天守」都擴建為「安土天守」。南蠻文化達到800時，「安土天守」會擴建為「大阪天守」。南蠻文化達到900時，「大阪天守」會擴建為「南蠻天守」。



熊本天守，這是一般城池本丸的擴建極限！



南蠻天守，南蠻文化發展到極致的表現，壯觀吧！

收入

在《天下創世》裡，玩家可以興建各種各樣的街町。然而，你可知道，街町裡隨機建造的小建築物，會對玩家的收入和可用資源造成重大的影響嗎？

以宿場町為例，在宿場町裡常見的有五種小建築物：市、湯治場、賭場、酒屋、歌舞伎小屋。一座市可帶來360的資金收入，一座湯治場可帶來3600的資金收入（必要條件是該領地要有溫泉）、一座歌舞伎小屋可帶來1080的資金收入、一座酒屋可帶來540的資金收入、一座賭場可帶來300士兵並使治安降低！於是，在一個宿場町裡，一座歌舞伎小屋的收入相當於三座市的收入；一座湯治場的收入相當於十座市的收入。所以，若能夠盡可能將所有建築都換成收入較高的建築，可獲得的利潤是顯而易見的。



商業收入5580、士兵收入900的宿場町。

在有了基本概念後，讓我們來看一下一個建造完成，擁有十六座建築物的宿場町（參見圖）。這個宿場町共有8座市、5座酒屋、3座賭場，因此其收入為5580資金與900士兵。依照上述各小建築物的收入資訊來計算：8座市 － 360*8=2880、5座酒屋 － 540*5=2700，合計為5580（資金）；另外3座賭場 － 3*300=900，共計為1500（士兵）。

一開始即可開發特殊街町的城市一覽

寺町

▶十河城、室町御所、玉繩城、宇都宮城、名生城、筒井城、海津城、米澤城、隈本城、春日山城

南蠻町

▶勝瑞城、立花山城、府內館、芥川山城、日野江城

貿易町

▶芥川山城、立花山城、富山城、安濃津城、湊城

公家町

▶室町御所、駿府館、一乘谷城、山口館、中村御所

宿場町

▶江戶城、岩切城、姬路城、清州城、湯築城、引馬城、小田原城、村中城、觀音寺城、稻葉山城

忍者裏

▶小田原城、海津城、春日山城、福地城、山形城

鍛治村

▶雜賀城、芥川山城、內城、小谷城、天神山城

牧場

▶飫肥城、阪戶城、木曽福島城、飯山城、本佐倉城、三戶城、宇都宮城、躑躅崎館、高水寺城、湯築城

大社

▶霧山御所、駿府館、秋月城、月山富田城、那古野城
本願寺雜賀城、安濃津城、石山御坊、御山御坊、岡崎城

八幡宮

▶室町御所、本佐倉城、玉繩城、寺池城、小倉城



商業收入 5220 、士兵收入 2100 的宿場町。

在看另一個宿場町的例子。這個宿場町共有 1 座歌舞伎小屋、1 座市、7 座酒屋、7 座賭場，因此其收入為 5220 資金與 2100 士兵（1 座歌舞伎小屋 －1080*1=1080 、1 座市 －360*1=360 、7 座酒屋 －540*7=3780 ，合計 5220（資金）；另外 7 座賭場 －7*300=2100（士兵））。和上個宿場町相比，士兵收入多很多，而資金收入差不多，這證明我們確實需要高檔建築物，哪怕是數量很少。由於小建築物是隨機建造的，因此只有兩種控制方式：1 、投資前先儲存，若產生的建築物不合意，請載入舊進度。2 、建造完畢卻不合意的，只能夠運用更地指令，全部破壞重蓋。

所以，若建築物在戰爭時受到破壞，或遭到敵方忍者的破壞，也不一定全然是壞事。要看他們破壞的是什麼建築物，如果是歌舞伎小屋或湯治屋，請立刻載入進度（這告訴我們要經常儲存進度）；如果是市或酒屋，管他的，剛好給你一次重蓋的機會。

快速賺錢法

在《天下布武》中，經常會發生錢不夠用的情況，如果說慢慢「種田」，又會減緩玩家的攻略速度。有些小技巧可以讓玩家獲得較多的金錢與糧食。在每年年底時，將金錢稅調整到100%，隔年的收入立刻會暴增，然後立刻將稅率調回50%。雖然治安會立刻下降一大半，但是只要讓一些人給點錢就解決了。同樣的方式，也可用在產糧的季節裡，只不過這次下降的是民忠而不是治安。



透過調整稅率徵收更多的資金與糧食，但記得要調回來喔。

還有一種方式，雖然會搞得民不聊生，但卻可以立刻增加資金而無須浪費時間「種田」，而且非常有效。如果配合戰術的話，更能夠迅速削弱敵對大名的實力。這種方法便是妥善的運用「徵收」指令，雖然會搞得治安、民忠大幅下降，但對於沒有敵手環伺的領地來說，除了會經常發生暴動之外，似乎並沒有什麼真正的負面效果。如果領地位於前線，可能會遭受敵人的攻打，這時撤兵放棄領地，分散敵方的武將人數，當你再次攻打該領地時，還可順便削弱敵國的兵力。面對勢力龐大的敵對大名時，這種掠地政策非常好用。



運用徵收可以強徵物資，但會使民忠、治安大幅下降。

武將一向是《信長之野望》系列中最重要的一環，充分地了解武將的各種數值和能力，是身為大名的必要工作。



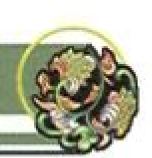
不定期舉行文化活動，可提升武將的能力，圖為舉行茶會的情形。



任命城主時，要留意武將的功勳值，否則會造成不必要的忠誠度降低。



要特別留意那些才能出衆的武將，否則有可能在緊要關頭誤了大事。圖中，松平元康謀反，竄奪了大半江山！



武將篇

武將能力簡述

在過去歷代的《信長之野望》中，武將的能力通常都是由基本數值、各式特技和兵科戰法三種方式來呈現，《天下創世》也不例外。下面，簡單地就這三種層面做說明：

A 基本數值：

一般來說，基本數值可以分為政治、智略（外交）、統率、武力（戰鬥）四種。在早期的《信長之野望》系列遊戲中，武將數值基本上是固定的，但自從天翔記開始（烈風傳除外），加入了養成的成分，能力數值可通過鍛鍊來提升。因而，在不同的劇本中，武將的能力數值都不相同，呈現隨著年紀增加而成長的趨勢。

B 各式特技：

特技一般可分為政略特技（內政與智略）和戰鬥特技。某些《信長之野望》系列遊戲加入了其他職業類特技，例如：治療、忍術等。在《天下創世》中，除去了政略類型特技，只保留了戰鬥類型特技，精減了許多。

C 兵科戰法：

由於戰鬥引擎的改進，因而凸顯了兵科戰法的重要性，也因為兵科戰法，讓《信長之野望》的戰鬥更具多變性。鐵騎、國崩增加了兵科的種類，而戰法等級制則能夠區分武將的戰鬥能力。為了避免太多的設定影響玩家對人物的運用，因而《天下創世》並沒有嚴格的兵科區別，但所擁有的不同戰法卻無形中劃分了在戰場上善於運用的兵種，可惜的是，戰法等級只有三等，無法真正的區別出能力強弱。

武將養成

從前幾代的《信長之野望》開始，便開使注重武將的養成，也就是說，武將的數值會隨著年齡的增長，以及所從事的相關活動而獲得的經驗，有所增加。在《天下創世》裡，這個不錯的特色依然維持了下來。舉例來說，若一名武將經常上戰場作戰，則其統率值會因為參戰的經驗而有所增加。若一名武將經常從事內政方面的事務，則其相關數值（政治、智略）也會有所增加。除此之外，玩家還可以透過「文化」指令，定期舉辦各種的活動或聚會，提升參與的武將的能力，不過，這也得花上大筆大筆的資金，但是，在家臣們身上所做的投資是絕對值得的。建議你挑選一些值得信賴的武將，大幅地提升他們的能力值吧！

武將忠誠

習慣KOEI遊戲的玩家們應該都很熟悉忠誠度的設計。這個數值決定了武將們是否會叛逃至敵營，或是在戰爭中倒戈。在經過長時間的修正後，《天下創世》的武將忠誠度顯得相當具有變化性，武將忠誠會根據武將跟大名之間相性是否相合而產生微妙的變化。如果登用的武將和大名相性不合，就算你給他再多的賞賜，讓他當城主，他的忠誠度仍舊會隨時間而持續下滑，至於下滑的速度則視相性不合的程度而定。如果置之不理，有可能會在戰爭中出現倒戈的情況，而影響大局。

另外，還有一種情形，也會導致武將的忠誠度下滑。由於武將的階級會隨著功勳的累積而自動提升，因此，有時候玩家在指定城主時，只注意到武將的能力數值，而沒有注意到武將的階級。如果讓階級比較低的武將擔任城主，則階級高的武將的忠誠度將會以很快的速度下滑。必須特別留意這種狀況，並且改派階級高的武將擔任城主。因此，建議玩家定期檢視武將的忠誠度，以及武將忠誠度的變化，才能嚴密的掌握下屬的動態。

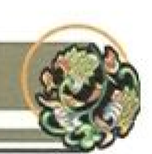
武將任用

如同所有的KOEI遊戲一般，隨時留意是否有在野武將是很重要的事情。因為，人才的多寡將決定玩家執行內政以及參與戰鬥的效率。幸運的是，在《天下創世》裡，如果有在野武將，便會出現「登用」命令，這點非常方便。另外，玩家任何領地的武將，皆可登用在野武將，因此，只要玩家手下的領地夠多，基本上，每回合都可以登用所有的在野武將。建議大家，盡量登用所有的武將。免得領土擴張時，缺少武將協助治理各領地。


登用武將是每回合必做的功課。



外交篇



大名

如果玩家使用的大名實力堅強，而且擁有許多可用的武將，那麼幾乎不用透過外交手段，卑躬屈膝便可統一天下。然而，如果不幸的，玩家有個悲慘的開始，而四周又被強國環伺，那麼，可能必須透過遠交近攻的策略來逐步拓展自己的領地與實力。

雖然外交手段可以增加和其他大名間的互動，但武力才是王道。

基本上，筆者比較不傾向採用外交手段，武力是解決所有紛爭的終極手段。況且，如果和其他大名同盟，光是應付提供援兵就已經很煩人了。此外，在同盟期間，如果該大名沒有其他敵手，也只不過是讓他逐漸壯大勢力而已。最好迅速地將一些領地較少的大名吞併，才是快速取得資源和人才的理想方式。


如果大名是「征夷大將軍」，可授與屬下役職。

另外，玩家可以透過和幕府將軍家同盟以便取得「役職」。足利將軍是遊戲裡的「征夷大將軍」，能夠指派官位給欣賞的大名。但是，筆者建議大家直接將足利將軍家幹掉，並且登用足利將軍，只要「征夷大將軍」在玩家的麾下，玩家便可以隨意要求將軍家指派役職給底下的人。這樣便可以大幅提昇武將的忠誠度，而無須花費很多的資金。

那麼，有沒有可能成為征夷大將軍，開創幕府？嗯，要把足利將軍家的所有將軍繼承人都幹掉（在史實模式下，基本上為足利義輝和足利義秋，先幹掉足利義輝，然後擁護義秋上京，再幹掉足利義秋），就有機會被任命為將軍。

朝廷

和朝廷保持良好關係，並且提升大名的官位，是完成遊戲的不二法門。玩家可以透過貢獻金錢來博取朝廷的歡心，進而取得較高的官位。官位的高低將會影響玩家與其他大名互動時的遊說能力。另外，更可指定朝敵，讓所有的大名攻打破壞被指定者的領地。如果不好好提升和朝廷的關係，也有可能會被其他大名指定為朝敵，這時每回合都會有大批的忍者湧入玩家的領地，而且會被輪番攻擊。另外，朝廷所賜與的官位，除了能夠增加名聲外，還可提升武將能力值，這可說是一大創新。

取得朝廷發給的最高官位－關白－的方式，是玩家勢力必須先提升到「天下人」，並且取得太政大臣的職位。在此之後，玩家只要上京（佔領室町御所），接著便可取的「關白」的職位。

值得一提的是，在玩家上京之後，家臣會問玩家想要成為「關白」或「開創新時代」。如果選擇「開創新時代」，將會獲得「霸王」的封號。取得這個封號後，官位對玩家將變得一無是處，也無法用官位來束縛其他的大名，玩家必須透過純粹的武力一統天下。如果想要增加遊戲樂趣，建議玩家們還是選擇「關白」吧！


和朝廷建立良好關係，能夠帶來許多的好處。





戰鬥篇

所有一切的準備，都是為了戰鬥。所謂養兵千日，用在一時，正是這個道理。如同所有《信長之野望》系列遊戲，在《天下創世》中，戰鬥是最重要的一環。下面筆者將提供一些簡易的戰鬥心得，給各位玩家做為參考。

總論

當你對敵方大名的領地發動攻擊時，可以從與該敵方領地相通的我方領地派遣武將參戰。另外，當你設立本據城後，無論攻打任何領地，皆可派遣本據城的武將參戰。一般戰鬥，最大上場武將為8人。而每位武將的帶兵數量限制，則與該武將的階級有關。另外，每個領地的最大出兵數量，除了和該領地擁有的兵數有關之外，還和該領地所囤積的糧食數量有關。要出多少兵，就必須有多少糧食。所以，當你建立本據城之後，盡可能地讓一些統率力高的將領駐守在本據城中，並且充分地開發本據城及匯集資源，讓本據城能夠發揮最大的功效。

不過，筆者不建議玩家將所有的雞蛋都放在一個籃子裡。將統率力高的武將分散安置於與敵國相接的前線領地，是個相當棒的方式。如此一來，你所派出的8名武將，有可能皆來自於不同的領地，因而每個領地不會消耗過多的兵糧和士兵數，這樣可避免在打完一場激烈的戰爭後，你雖然可能奪下敵方的領地，但缺因某個領地的兵糧和兵數嚴重不足，而遭受敵人的反擊。



雨鐵砲是非常好用的武器，無論晴雨都可用鐵砲攻擊，威力無窮。

另外，在編制部隊時，記得針對每位武將的特技，分派適當的兵種。而每個兵種也都有其特性。騎兵的移動速度最快，但在攻城戰中的用處不大，因為騎兵無法爬上城堡的土丘。步兵的移動速度雖慢，但卻是戰鬥裡的主力兵種，適合和敵軍進行肉搏戰。弓兵具有很強的遠程攻擊能力，而且可以讓敵方部隊的士氣下降，但若與敵方騎兵短兵相接，很快就會潰散。鐵砲是最強大的武器，與弓兵相同，是一種遠程攻擊單位，最怕被敵人部隊包圍。而且，在玩家獲得8個領地成為霸者，獲得「雨鐵砲」的能力之前，下雨天鐵砲是無法開火射擊的。

話雖如此，如同所有的《信長之野望》系列一般，鐵砲是最可怕的武器，不但殺傷力強，也能迅速地降低敵方士氣，尤其是在你獲得「雨鐵砲」技能後，好用得不得了。如果你有足夠的資金，最好多購買鐵砲，建造鐵砲大隊。很快地，你將能在數個回合內，攻下大量的領地。當你打算出兵攻打敵國前，最好先派遣忍者進入敵方領地打探情報。除非你的武將的統率能力遠超過敵方的武將，否則敵方部隊數量最好不要高於我方太多，那樣是比較不容易戰勝的。

野戰

當出兵攻打敵方領地時，如果敵我兵力數量差不多，敵方會選擇離開城堡在野外與你對決。基本上電腦的人工智慧並不強，因此只要掌握幾個要點便能夠輕鬆地打贏野戰。

佔本陣法：只要打下敵方本陣，便可取得野戰的勝利。如果你派遣的武將數量和對方相當，可以派其中一兩隊進行誘敵任務，佯攻敵方的其他據點，所有的敵武將都會朝我方的佯攻部隊前進。這時，派主力部隊偷襲本陣，應該能夠在敵方部隊回防之前便攻下本陣。

擊退敵方主帥：戰鬥開始時，留意主帥的位置，若兵力相當時，可派全軍圍攻主帥，但別在據點附近，因為主帥會躲入據點內。若能在戰場上困住主帥，那很快便可獲得勝利。

上面兩種方式，都是避免和敵方部隊硬碰硬的快速戰法。如果你的部隊實力堅強，建議你和敵方來一場消耗戰，在野戰中先損耗敵方兵力，無論是接下來的攻城戰或是想要攻打其他的敵方領地，都可獲得極大的優勢。因為，無論是攻擊或是防守，皆可派遣其他領地的武將支援，若能將敵武將的兵力耗盡，代表敵方其他領地在之後戰鬥中所能運用的兵力也會減少。



留意兵種的生剋關係，布置部隊，例如圖中讓步兵格在鐵砲兵和敵軍之間，可以發揮較大的戰力。



在野戰中，集中火力攻擊敵方統帥，是速戰速決的不二法門。

攻城戰

如果敵方兵力遠不及我方，一開始變會進入攻城戰。另外，如果我軍在野戰中獲勝，也會進入攻城戰。在攻城戰裡，玩家可以看到敵方蓋得美美的城池，而《天下創世》的特色之一，是讓玩家可以摧毀敵人辛苦建造的建築物。在摧毀建築物的同時，我方部隊不但可以獲得兵糧、資金，還有機會取得家寶。如果你喜歡破壞的話，那麼，不妨趁機擄掠一番吧！

鐵砲威力強大，能瞬間將敵將部隊化為烏有。

破壞在敵我雙方兵力數量相當時，是個相當好用的戰術。如果我方的贏面不高，透過破壞特定建築物，農田、兵營等，可以大幅削弱敵方在下次迎戰時的實力。基本上，內政對於整個遊戲的發展並不是相當重要（參見前面的內政部分）。戰鬥和破壞才是快速統一的王道。

筆者比較喜歡用的戰術，是先攻佔城堡的櫓，一但攻下，我方士氣會大幅提昇，這時用鐵砲部隊或步兵部隊突破層層城牆，直搗本丸。攻下本丸後，一切都結束了。



在攻城戰中，破壞敵方建築可提升士氣並取得物資，一舉兩得。



攻佔敵方的櫓，能夠大大提升我方士氣。

決戰

當你成為「霸者」後，若有其他的大名也是「霸者」，並和你的領土相接，就有機會發動決戰。基本上，決戰是個讓《天下創世》失去平衡的一個戰鬥方式，況且由於電腦的人工智慧不良，通常只需五到十分鐘，便可讓敵方大名從屬我家。

在決戰裡，玩家可派出12名武將，而且沒有任何地域上的限制。派出你所有最強的武將吧。接著，運用之前在野戰中教大家的聲東擊西、直搗本陣的那一招，在鐵砲的隆隆聲下，很快就可獲勝。



藍色是我軍，紅色是敵軍。參考右側的迷你地圖，派一小群我方部隊到右側攻打方據點，進行誘敵工作，而我方主力軍在左側待命。

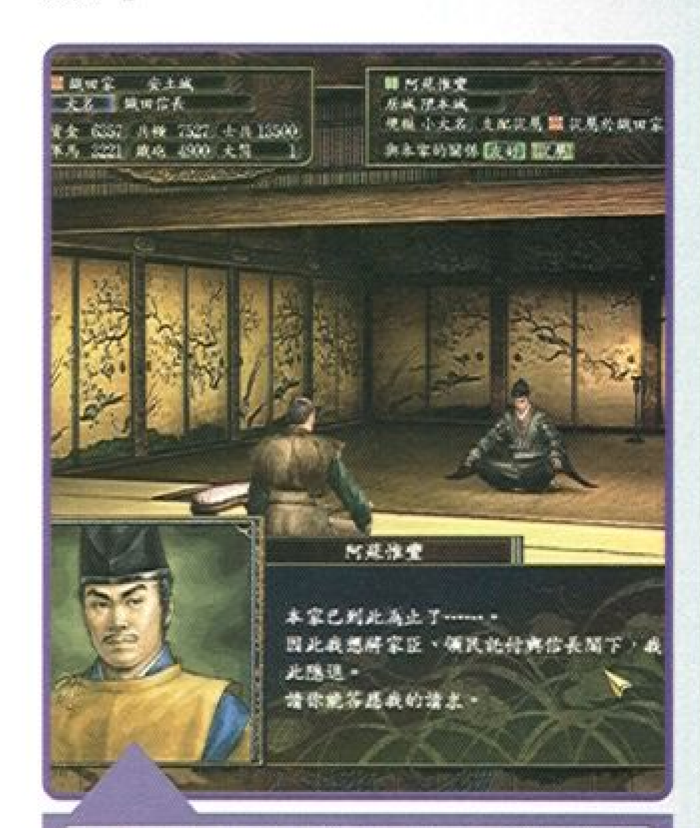






尾聲

在《天下創世》的遊戲世界裡，謹記兩個重要的法則，你便可勢如破竹，所向披靡：「鐵砲萬歲！」、「決戰萬歲！」



從屬我方的大名，有時會覺悟，自知實力不如，主動歸降。

龍族少年為追尋天使下凡間



緋蒼幻想曲 劇情攻略

學者 光幻

在一個安和樂利的世界，某一天突然從空中飄下許許多多的純白羽毛，本以為這是天神對人界施予祝福的象徵，卻渾然不知這其實是世界異變的前兆……天使「艾絲庫德」原本在天界掌管著「恩惠」的工作，不知為何，有一天突然犯了天界的禁忌，離開天界「維納斯」飛到了人界「克倫西亞」。為此，天界決定派兩名使者到人界去追捕她：一個是火龍族少年－柯納，曾經是艾絲庫德天使所使役的龍；另一個則是跟柯納青梅竹馬一起長大的好朋友，冰龍族少女－力夜兒。兩人為了把落下凡間的天使帶回天界，展開了一場地上世界的旅行。

初到人間

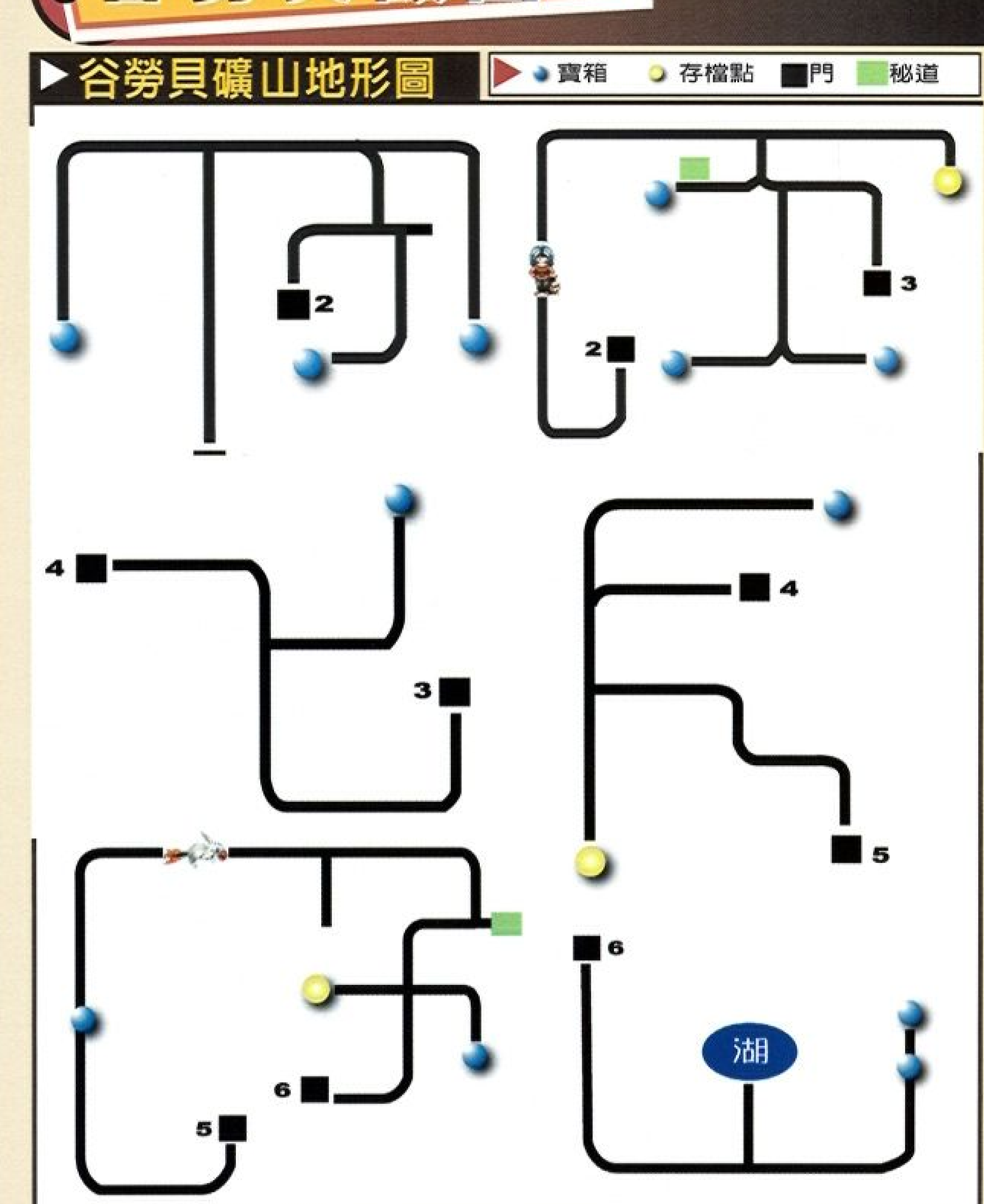
柯納跟力夜兒剛到地上界，因為柯納要忙著蓋房子為家，又不敢叫力夜兒煮菜（那是因為上一次吃了她的料理之後，就在床上躺了整整三天三夜^^），只好讓力夜兒到處找找有什麼可以做料理的材料。結果，最後還是要靠柯納的獨特魅力，不僅結交了第一個好朋友芙羅琳，也學會了一件事－任何物資都要用錢交換。

一回到家，力夜兒禁不住想到處看看地上界，所以兩人決定四處逛逛。來到佩他斯村的大樹下前，剛好看到一位祭司古爾德正在說服村民交出芙羅琳，以成為瑪奈托教的信徒，來做為解救村民脫離礦山魔物的條件：村民們不顧芙羅琳的意願，紛紛表示贊成。為了替芙羅琳解圍，柯納見義勇為的提出為村民趕走礦山魔物的計劃。



谷勞貝礦山

谷勞貝礦山地形圖



當柯納跟力夜兒兩人來到谷勞貝礦山前，遇到了兩位傭兵－蜜莉娜跟巴茲，巴茲為了鼓勵柯納，順手給了柯納一個靈寶石。（P.S礦山入口畫面的右下方林子裡有藥草喔！）進入礦山後，柯納會遇到一個強化武器的專家－皮耶，若是把手上的靈寶石交給他，他就會幫忙強化武器，讓武器升級。

後來的闖關路上會遇到一隻小老鼠，力夜兒覺得很可愛，便給了它一顆蘋果，小老鼠銜著蘋果匆匆離去之時，不小心掉了把手，兩人便先撿起把手收藏

奇幻仙境
魔鬼戰將3
信長之野望-天下創世
緋蒼幻想曲

著。來到礦山深處後發現地下水溢出，而導致無法順利通行，此時力夜兒突然想起礦山入口處的起重機，兩人便拿著把手返回去啟動起重機，殊不知就因此找到礦山的荒廢原因。

來到礦山深處，發現一直困擾著村民的魔物居然是一隻鼠王，它會繞著圈圈跑，所以一直跟在它後面攻擊可以提高傷害力；若是攻擊時間拖長，它會採跳躍式攻擊喔！打敗BOSS關卡的鼠王之後，發現牠們是為情勢所逼才居留在此，巴茲便答應為牠們尋找棲息處，而柯納跟力夜兒便回佩他斯村向村民解釋一切原由。



順利替芙羅琳解圍之後，兩人在回家的路上意外發現了一名陌生男子暈倒在地上。把他安置在家中後，到佩他斯村找芙羅琳詢問，請來村中最有名的庫倫醫生診治。雖然身體並無大礙，但為了要讓他恢復意識，柯納便自告奮勇要去庫洛柯普沙漠找「沙漠之花」來為他療傷。

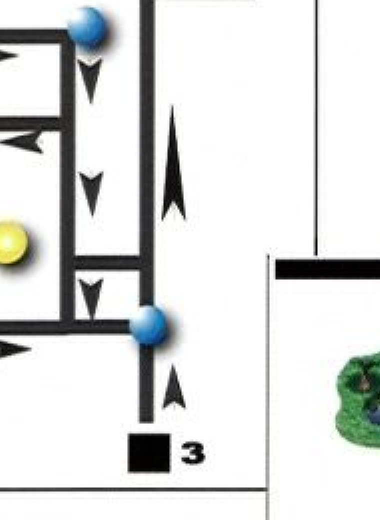


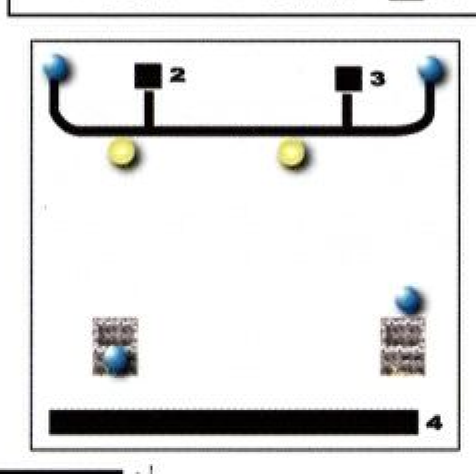


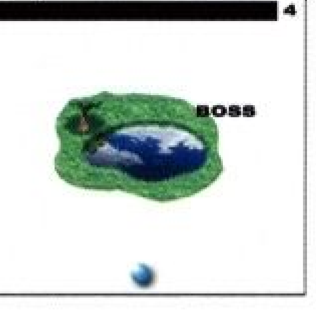
庫洛柯普沙漠

▶庫洛柯普沙漠地形圖

● 寶箱 ● 存檔點 ■ 門













來到世界地圖上下方的庫洛柯普沙漠，順利通過沙漠裡的迷宮之後，力夜兒無意間發現了「古老戒指」，兩人便打算拿到沙漠之花後回去給芙羅琳看看。在沙漠裡有一個廢墟隱藏了某個秘密通道，裡面會有破舊的信還有靈寶石（地形圖上的左下角廢墟中），若是拿著這封信去雷潘納村交給一位少女的話，可以因此得到500G的報酬喔！

往沙漠的下方一直前進，就可以看到綠洲上的「沙漠之花」，才剛採完準備返回的柯納跟力夜兒，就遇上了用綠洲幻影來吸引人類的BOSS沙漠蜈蚣。牠從從沙漠竄出後會追著柯納攻擊一陣子，接著便會沒入沙漠，沙漠上緊接著會出現許多流沙，此時可以按滑鼠右鍵不放讓力夜兒累積魔法實力，等蜈蚣一出來，瞄準頭部放出魔法球，就可以快速解決牠。

拿到沙漠之花後，柯納回到家將花交給庫倫醫生，救醒哈瑞後，也解開了哈瑞的身世之謎。因為哈瑞尚對庫倫懷有恨意，庫倫只好委託柯納暫時幫忙照顧後就離開了。柯納為了跟哈瑞交朋友，幫他在隔壁蓋了一個新家。當安頓好哈瑞後，柯納在回家的途中遇到了歐雷芮、巴爾波、攸絡一行人；他們眼看這塊地很適合開餐廳，便在此居留，而且從攸絡口中得知一點點艾絲庫德大人的消息。為了得到更多的情報，攸絡建議他們去找庫倫醫生。來到佩他斯村找庫倫的時候，發現三個身份不明的女子正巧搶走了庫倫重要的書籍，柯納接受了庫倫的請求，打算奪回書籍之後，再詢問有關艾絲庫德大人的消息。

佩他斯村郊外

隨著地圖來到佩他斯村的郊外，沿路闖關可以陸陸續續找到三姊妹留下的衣服；原本正猜想著那三名女子究竟逃往哪個方向，力夜兒便使出激將法，大聲稱呼那三位身份不明的女子為「變態三姊妹」！不服氣的三人馬上就露出了行蹤。柯納跟力夜兒為了搶回庫倫的研究書，只好展開一場2對3硬碰硬的戰事。

三姊妹之中的大姊黎薇兒跟小妹仆羅會一直緊追不捨的攻擊柯納，而二姊魯菲雅則靜靜的在地圖上方；以柯納那麼一丁點血是會受不了兩人夾攻的，所以在進入BOSS關卡前只要累積滿柯納的集氣充電表，一展開戰鬥就釋放出必殺技猛攻魯菲雅，魯菲雅一掛就可以過關！

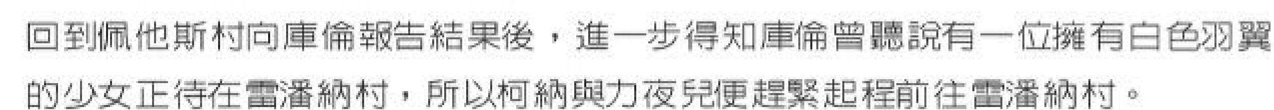


雖然打敗了三姊妹，但是狡猾的黎薇兒使出了美人計，趁柯納一個不注意便使出炸彈逃脫；雖然沒搶回庫倫的研究書，但力夜兒巧計誘出對方供出了幕後黑手。兩人

▶佩他斯村的郊外地形圖

▶ ● 寶箱 ● 存檔點 ■門

BOSS



回到佩他斯村向庫倫報告結果後，進一步得知庫倫曾聽說有一位擁有白色羽翼的少女正待在雷潘納村，所以柯納與力夜兒便趕緊起程前往雷潘納村。

到了雷潘納村找到村長說明原委之後，勢利的村長要求柯納給錢或是幫他完成一份工作；為了見到艾絲庫德大人，柯納想也不想就接下了這份工作。村長透露不久之前，也有兩位傭兵答應了這份差事，於是柯納便帶著力夜兒前往迪納留斯公館。在公館前，兩人再度碰到了巴茲跟蜜莉娜，聽說了巴茲的一段往事後，前往了巴茲妹妹的墳上為她祈禱。這時候，內心擔憂柯納與力夜兒安危的蜜莉娜，勸兩人趕緊離開之後，便帶著巴茲前往館內，不服氣的力夜兒後腳也催促著柯納走進了迪納留斯公館。

迪納留斯公館

1. 把門5中的紫色雕像推到白點上，就可以打開門6（裡面會有3個寶箱）。

2. 把門9內的雕像排成跟門10內的一樣，就可以開啓門8，裡面有一個寶箱有「陰痕之鑰」，可以打開BOSS關卡的門。

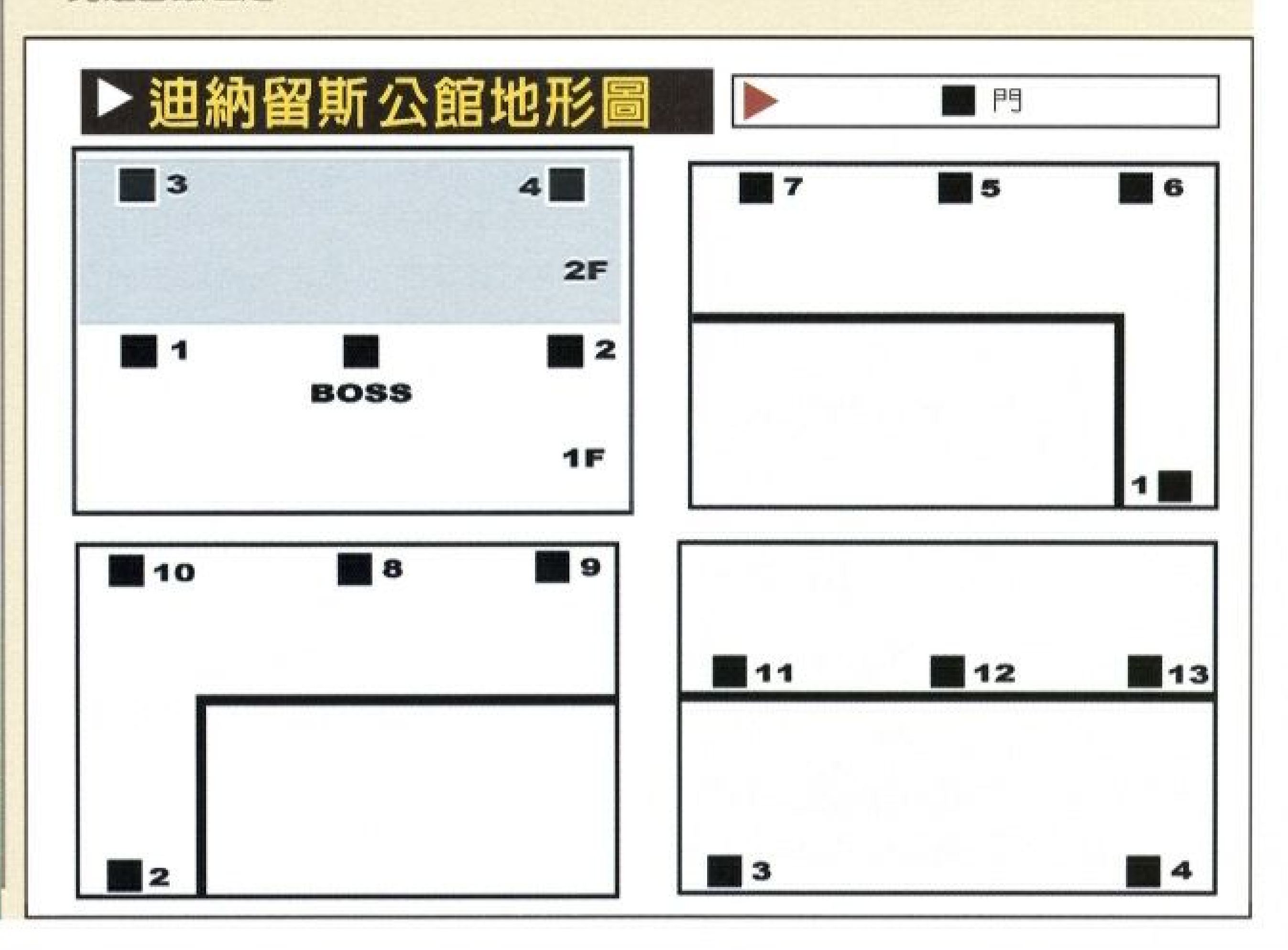
3. 推動門11的最後一排櫃子可以進入密室，秘室裡有寶箱。

4. 門12的左邊搖桿是陷阱，拉下右邊搖桿則會開啓通往門13的路，並且會有一個寶箱出現。

拿到陰痕之鑰後，兩人順利進入了BOSS關卡，BOSS骷髏頭冤魂是由許多慘死在迪納留斯刀下的亡魂所組成，一般情況下的攻擊對它都不會造成傷害（當然也包括了必殺技^^），只有當BOSS吐出骷髏頭的時候，柯納必須攻擊其骷髏頭，讓骷髏頭反向攻擊其本體，才能因此減低它的生命值。



雖然擊敗了BOSS，但柯納與力夜兒的心中都不好受，因為那都是迪納留斯一手造成的，他們只好祈禱趕快找出事情真相，而所有的冤魂都能就此安息。這時候，巴茲跟蜜莉娜遲來一步，進入BOSS大廳時，剛好碰到了館邸主人－迪納留斯跟祭司古爾德。他們現身說明了三年前的遭遇及如何死而復生的過程，並好心假意地把三姊妹搶走的書還給柯納，接著便以身體微恙的理由退場。想當然，蜜莉娜震驚無比，還無法接受未婚夫尚未身亡的事實，竟連巴茲也是~~~



消滅了館內所有的魔物後，柯納與力夜兒道別了巴茲與蜜莉娜，接著便趕緊前往雷潘納村找村長，心想終於可以見到了艾絲庫德大人；卻沒想到山賊提早了他們一步，不僅襲擊了村莊，還擄走了艾絲庫德大人！心急如焚的兩人心生一計，想趕緊回家找歐雷芮一行人打探消息；跟歐雷芮說明原委之後，極富正義感的巴爾波，很爽快的就答應帶她們去見一位重要人物。

來到柯爾多伯爵公館內，柯納很高興結識了這麼一群為人界著想的朋友，偏偏不巧士兵帶來了壞消息，雖然公爵早就派兵去解救艾絲庫德大人，但是不僅沒救到人，反遭一群魔物及山賊反攻；更糟的是，其他村莊也正面臨被魔物侵襲的惡夢！於是眾人提議讓柯納趕緊趁機前往山賊基地救回艾絲庫德，而其他人則留下來力抗群敵，因為柯納也非常擔心他們的安全，便想趕緊前往山賊秘密基地救出艾絲庫德後，再趕回來支援大家。



插曲：

在進入佩他斯村後，左邊第一個房屋前會有一位男子，他說有一個東西被三姊妹偷了；若是要幫他找回失去的東西，就要到佩他斯村的郊外，沿著同樣的足跡去尋找犯人的下落，只要柯納的移動路線離開了雪地上的足跡，就會宣告失敗。若是成功就可以撿到一個靈寶石，這事件會一直保留，可以自行選擇要不要接受。

山賊的秘密基地

1. 在進入山賊秘密基地的大門後，在右邊的樹林裡可以發現一個寶箱，裡面會有4000G。

2. 在地形圖上，從門5進去左轉可以到旁邊的密室，裡面會有兩個寶物及牢房之鑰，牢房之鑰就可以用來解救人質（右上方的人物圖）。若是解救了這些人質，柯納和力夜兒的家附近就會有新的村屋出現，原來是這些人質有人跑到他們的家園附近落腳了。

進入山賊的秘密基地後，要先找到關鍵道具「秘密通道之鑰」（在地形圖右上方的寶箱中），才能跟一個沒穿褲子的山賊講話（在地形圖上方中間的箱子堆中）。為了要從他的口中套出艾絲庫德大人的下落，兩人只好著手搜尋他可以穿的內褲（進入門5後可以發現）；一完成任務，山賊就會把頭目房間的鑰匙交給柯納，至於力夜兒最後有沒有把內褲給了山賊呢？這就不重要啦！

接著兩人前往頭目房間，威嚇他們退兵並交出艾絲庫德大人，但目無中人的山賊才不想乖乖就範；在被痛扁了一頓之後，還得意的說：「不只公爵館邸，他們的大隊還侵襲了村莊！」，卻沒想到這句話被剛進來的蜜莉納給澆了一盆冷水，原來巴茲跟蜜莉娜替村莊解圍了之後，想來此了解內幕情形，剛好目睹山賊的狂妄行徑。

山賊在眾人圍剿下，透露出艾絲庫德已經被幕後黑手－祭司古爾德帶走，他們只是被僱來做事，根本就不知道他們的去向；說完話後就馬上轉向巴茲求饒，求他看在當初一同刺殺迪納留斯的份上，說服大家放過他。蜜莉娜聽到這番對話，質疑巴茲是否真的是當初殺害他未婚夫的兇手，巴茲漠然，蜜莉娜不敢相信自己竟然一直跟仇人相處了二年多之久，錯愕的轉身逃離一行人後，巴茲趕緊追了上去。

看到劇情如此發展的柯納和力夜兒，深深為他們的曲折故事所難過，但是公爵館邸的一行人，還有艾絲庫德大人都在等待他們的救援，所以兩人只好趕緊離開此地。兩人才剛到山賊秘密基地的入口處，就看到迪納留斯說服了蜜莉娜跟他走，巴茲擔心蜜莉娜的安危，要柯納放心地去完成任務，帶回蜜莉娜則是他的責任。

柯納跟力夜兒滿懷擔憂的前往柯爾多伯爵公館，本想替館內的朋友們解圍，卻不知道迪納留斯早趁柯納在盤問山賊的時候，就說服了哈瑞回來繼續替他效命，哈瑞成為了殺人工具後，第一件任務就是捉回公爵館邸內的一行人，並留在館內等待柯納的到來，好完成迪納留斯對他的囑咐。



柯爾多伯爵館



1. 面對伯爵館，可以在門前的左邊角落裡發現一個寶箱，裡面會有3000G喔！

2. 門9內的板子移動路徑為：1→5→10，1→3→6→7→9，8→2。

首先要到門15內去拿水壩的控制手把，再回到門7調節水位，從門8可以走到下方開寶箱，其中一個寶箱有「會議室之鑰」，可以拿來開啓門14進入BOSS關卡。當柯納終於來到大家約好的館內地點，卻看到哈瑞一身不同以往的打扮，儘管一直苦勸哈瑞不要再為迪納留斯做壞事了，但此時的哈瑞早已心灰意冷，外界的事物對他而言一點也不具意義。

既然說服不了哈瑞回頭，柯納跟力夜兒只好先打敗他，再尋找大家的下落。好不容易打敗了哈瑞，正想帶哈瑞回去療傷之時，迪納留斯一番徹底放棄哈瑞的話，更讓哈瑞身心俱創；就在柯納出門要去請庫倫醫生來為哈瑞療傷的時候，剛好在門口碰到了芙羅琳，便委託芙羅琳暫時看護一下哈瑞。

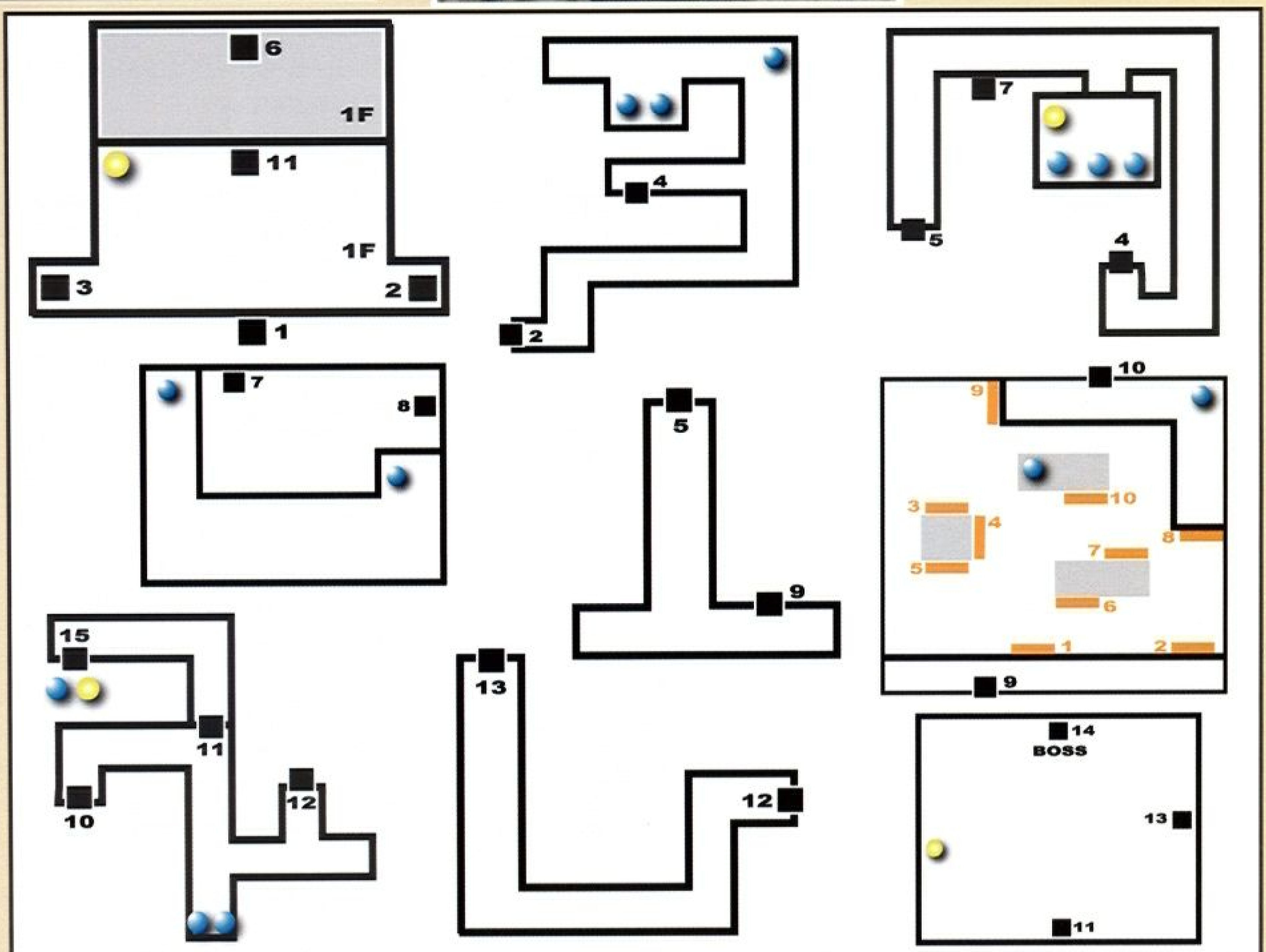
當柯納、力夜兒帶回庫倫醫生，正上家中二樓時，卻發現芙羅琳一臉恨意，手中持刀想要報復哈瑞的意圖，兩人趕緊上前好言相勸，一段過往的故事就因芙羅琳的記憶而被揭開來：原來哈瑞就是之前破壞芙羅琳家鄉的兇手之一，那時候的哈瑞因為被拋棄，迪納留斯利用他受傷的心靈，讓哈瑞成為殺人工具。但是將哈瑞視為朋友的芙羅琳最後還是下不了手，





▶ 柯爾多伯爵館地形圖

▶ 寶箱　存檔點　門



在柯納與力夜兒的勸說下，不僅芙羅琳放下了仇很，哈瑞也拾回了對朋友的信任感。

看到了迪納留斯所造成的一切悲劇，庫倫下定決心要結束這一切，於是拜託大家照顧哈瑞，便自行前往了瑪奈托神殿。當柯納與力夜兒從哈瑞的口中得知，伯爵館內的一行人也都被帶到了瑪奈托神殿後，為了阻止悲劇再度發生，也決定前往制止迪納留斯的陰謀。

就在柯納剛踏進瑪奈托神殿時，仍阻止不了殿內一角悲劇的發生。當巴茲找到了殿內的蜜莉娜，儘管說明了當初謀殺迪納留斯的原因，一方面是為了村民著想，一方面是為了替自己的妹妹復仇，但蜜莉娜仍無法原諒巴茲，為了讓蜜莉娜心中的迷惘消失，巴茲便用蜜莉娜手中的劍結束了自己的生命！



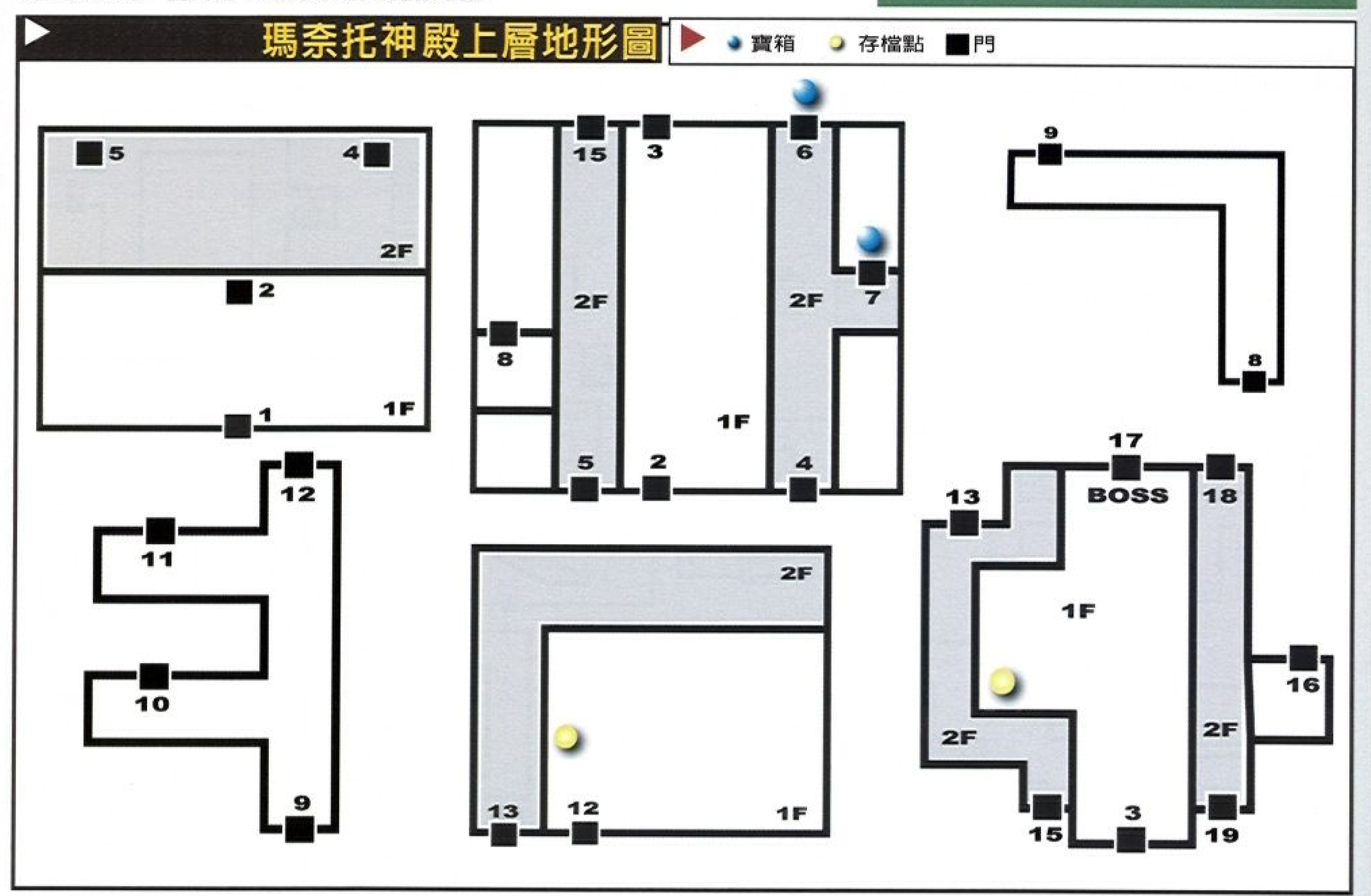


這突如奇來的動作，卻讓蜜莉娜因此發現了內心深處對巴茲的感情，她傷心的在巴茲深旁自刎，看在一旁迪納留斯的眼裡，只是覺得省了他麻煩。這時候闖進來的庫倫，為了挽救兩人的性命，只好跟迪納留斯交換條件，留下來為他尋找長生不死的方法。

瑪奈托神殿上層

進入瑪奈托神殿後，要先到門10裡面找一位信徒，他會委託柯納去資料室幫他找一本書，接著到門16內的最後一排書櫃找到書之後，再拿回來給信徒，他就會交給柯納「古爾德的房間鑰匙」，要他去幫忙打掃一下。接著從門11進去就可以看到古爾德的房間，在房間到處搜索後，會找到一把「禮拜堂的鑰匙」，可以用來開啓門17，進入瑪奈托神殿的第一個BOSS關卡。這個BOSS是一個長的酷似艾絲庫德的女神像，初期猛攻雕像即可；當她頭像下來的時候，就一直追打頭像即可。就在這個時候，迪納留斯帶著庫倫去見見被囚禁著的天使艾絲庫德，並問他該如何奪走天使的力量。





瑪奈托神殿下層

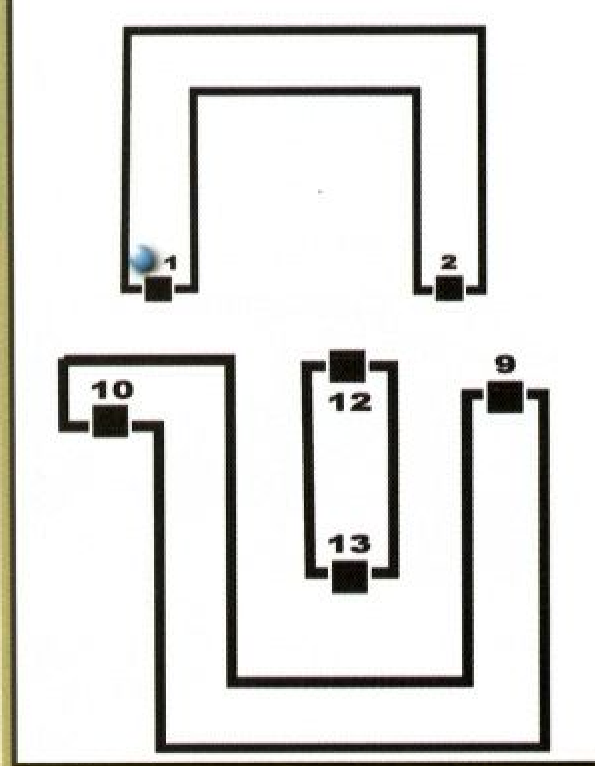


打敗了女神像之後，要先到門13去看告示牌，了解關瓦斯的順序及排氣風扇的位置後，要先到門16內開啓最右邊的第二排風扇開關，再到門14內依照告示牌所說的關瓦斯順序關掉瓦斯，這樣進入門15才不會死亡。經過重重關卡後，柯納跟力夜兒好不容易來到了下層BOSS關卡－祭司古爾德，肥胖的身軀讓他移動的速度緩慢，這正是他的最大弱點。

就在這個時候，迪納留斯詢問庫倫為何無法奪走天使的力量，庫倫回答必須找到與天使互動的力量才行，迪納留斯馬上猜出那一股力量應該就是柯納所擁有。正想去找柯納的時候，庫倫為了阻止他，拿刀威脅迪納留斯放棄長生不死的野心，但迪納留斯哪裡聽得下他的話，反而笑庫倫不自量力；就在他要解決庫倫的時候，哈瑞剛好前來阻止。迪納留斯看他們兄弟手足都跟柯納有著莫名的友誼，於是狠心決定化他們的力量為自己所有，讓他們眼睜睜看著柯納為了他們而受苦受難。

瑪奈托神殿下層地形圖

寶箱　存檔點　門　秘道



迪納留斯公館下層

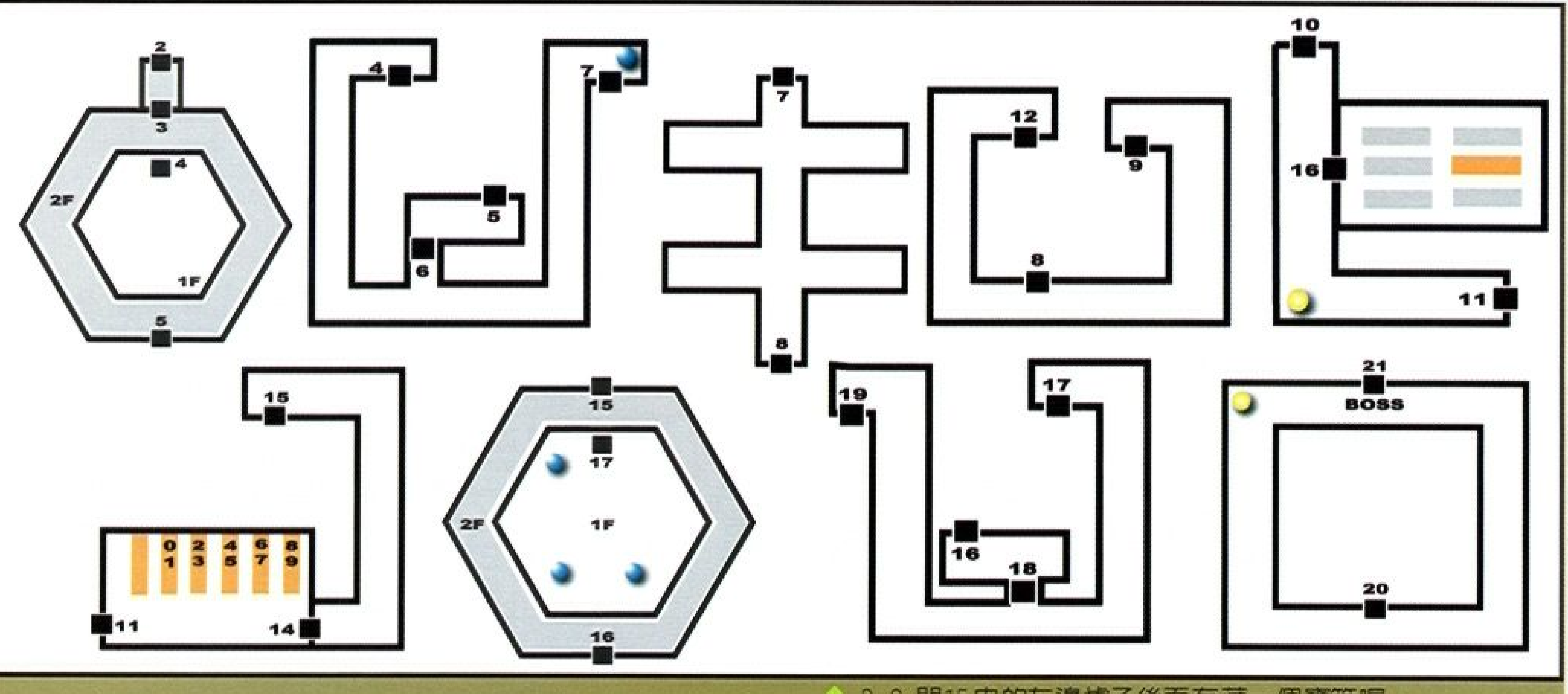
闖關快速路線：門22→23→24→26→27→28→29→30→32→34→35→47→48→51→52→58→55→56 BOSS。

在最終戰役前的最後一個BOSS關卡，敵方使出人數策略，派出了三姊妹BOSS，這一次不像之前只要解決魯菲雅就可以過關，這裡還是有難纏的仆羅，三姊妹必須一一擊敗才有辦法過關。兩人打敗三姊妹後，本以為迪納留斯出現是為了幫助他們，所以三姊妹正在向力夜兒耀武揚威，直說迪納留斯一定會為她們報仇的；但是話才剛說完，迪納留斯卻覺得...既然三姊妹對他沒有任何幫助了，便吸收了三人的力量為己有！

柯納跟力夜兒看到迪納留斯連自己的手下也不放過，憤怒的要找他救回所有朋友，迪納留斯威脅柯納，若是不肯乖乖合作的話，最後可能不只蜜莉娜、巴茲、庫倫、哈瑞，就連巴爾波、蕾歐芮跟公爵也都會成為他的糧食！柯納不肯向他屈服，迪納留斯大怒之下，揚言柯納將為他的這行為付出極大的代價。

迪納留斯公館下層地形圖

寶箱　存檔點　門　秘道



◆ P.S 門15內的左邊爐子後面有藏一個寶箱喔。

神殿的最深處



來到神殿的最深處，柯納跟力夜兒看到密室裡所有被吸走靈魂的夥伴們軀體，趕緊追上進入密室中央光球內的迪納留斯；接著來到了地上界的佩他斯村，剛好看到迪納留斯帶著天使艾絲庫德，正想奪走柯納好友－芙羅琳的靈魂，力夜兒趕緊跑過去用身體擋在芙羅琳的面前挨了致命一擊！

雖然從迪納留斯的魔爪下保住了芙羅琳，但在失去意識的一刻前，力夜兒用最後的力量鼓勵柯納一定要振作起來，正因為大家的安危都繫在他身上，他就更不能退縮。說完話，力夜兒也失去了靈魂。看著力夜兒慘遭毒手，難過的柯納開始獨自一人反攻迪納留斯。在玫瑰園的戰場下，迪納留斯的迅速移動造成攻擊上的困難，如果之前太偏心一直鍛鍊力夜兒的話，這一個關卡就很難破關。

雖然在玫瑰園擊敗了迪納留斯，但是迪納留斯吸取了力夜兒的靈力，所以既不會死，力量反而變得更強大，這時候，天使艾絲庫德的力量與柯納產生波動，柯納便化身為火龍，繼續到空中跟迪納留斯奮戰！眼看好不容易擊敗了迪納留斯，柯納趕緊進入迪納留斯的堡內救出失去意識的力夜兒，而天使艾絲庫德也盡自己所有的力量祈禱，救回了被迪納留斯困住的所有靈魂。



雖然艾絲庫德因為使出過多的力量而失去了羽翼，但是巴爾波一行人都願意帶著艾絲庫德繼續人界的旅程，所以柯納祝福艾絲庫德能在人界實現她的願望，而他跟力夜兒則會回到天界維納斯，替艾絲庫德向天神說明一切。但在這之前，萬人迷的柯納可必須先解決纏人的三姊妹才行；再更後面的故事發展，就看柯納跟各角色之間的互動如何囉！7種結局中，你已經完成了最尬意的結局嗎？





秘技開發室

讓玩家可以更輕鬆玩遊戲



公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室-秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到15P跟100S的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

1、凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2、關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確過內容是否正確。
3、秘技開發稿內容請標示清楚如何啟動秘技。
4、秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。

◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

▶學者　武士　◆15P　◆100S





聖女之歌 2

在遊戲狀態介面下的物品欄按下ENTER鍵畫面上方就會出現一排字，輸入windthunder!，在戰鬥中同時按下Alt ＋ Shift ＋ K就可直接贏得勝利。

輸入heal me!	可以讓所有角色HP和MP值立刻全滿。
輸入give me money!	可獲得10000元金錢。
輸入mana stone!	可以讓所有符石全滿。
輸入fire stone!	可直接增加元素石－火之素10顆。
輸入wind stone!	可增加風之素10顆。
輸入land stone!	可增加地之素10顆。
輸入light stone!	可增加光之素10顆。
輸入dark stone!	可增加闇之素10顆。





▶畢比

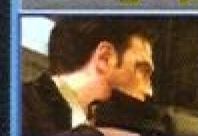
決勝時刻(Call of Duty)

give X	玩家獲得X物品(如：give mp 40)
give health	立刻變成滿血
god	開啟無敵模式
notarget	敵人不會向你開槍
noclip	開啟穿牆術

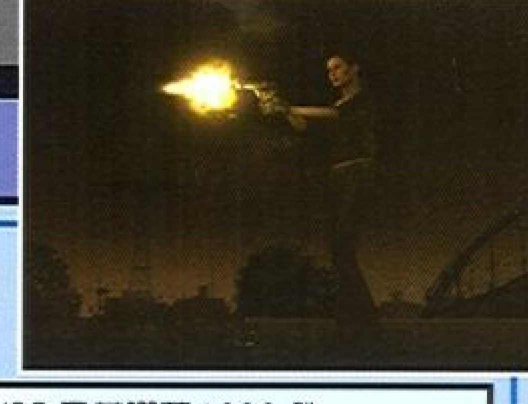


▶ 學者　肉燥　◆15P　◆100S





江湖本色 2 (MAX PAYNE 2)



在捷徑後面加“-developer”，然後進入遊戲畫面按 ~ 鍵再輸入以下密技：
例如：“C:\Max Payne 2\MaxPayne2.exe -developer”

coder	無敵模式，得到所有武器，擁有無限子彈	getmp5	得到MP5 及其彈藥1000 發
god	開啓無敵模式	getpainkillers	得到Painkillers 及其彈藥1000 發
mortal	關閉無敵模式	getpumpshotgun	得到Pump Shotgun 及其彈藥1000 發
getallweapons	武器全滿	getsawedshotgun	得到Sawed-Off Shotgun 及其彈藥1000 發
showfps	顯示 FPS	getsniper	得到Sniper Rifle 及其彈藥1000 發
showextendedfps	顯示 Extended FPS	getstriker	得到Striker 及其彈藥1000 發
getbullettime	增加子彈時間	getgraphicsnovelpart1	完成任務 1
getberetta	得到Beretta 及其彈藥1000 發	getgraphicsnovelpart2	完成任務 2
getcoltcommando	得到Colt Commando 及其彈藥1000 發	getgraphicsnovelpart3	完成任務 3
getdeserteagle	得到Desert Eagle 及其彈藥1000 發	gethealth	生命值增加1000
getdragunov	得到Dragunov 及其彈藥1000 發	jump10	跳高值變成10
getingram	得到Ingram 及其彈藥1000 發	jump20	跳高值變成20
getKalashnikov	得到Kalashnikov 及其彈藥1000 發	jump30	跳高值變成30
getmolotov	得到Molotov 及其彈藥1000 發	help	顯示更多秘技指令

▶ 學者 fido



◆15P　◆100S





自由戰士(Freedom Fighters)





遊戲中輸入以下密碼，即可得到對應秘技：

IOIGOD	開啓God 模式
IOIFLYMO	開啓飛行模式
IOIAMMO	無限彈藥
IOIBLIND	開啓隱形模式
IOIFASTMO	變成快動作模式
IOISLOWMO	變成慢動作模式
IOISHOTGUN	得到散彈槍(Shotgun)
IOIROCKET	得到火箭筒(Rocket Launcher)
IOIHGUN	得到Hgun
IOISNIPER	得到狙擊槍(Sniper Rifle)
IOIRIFLE	得到步槍(Rifle)



▶ 學者　nono　◆15P　◆100S



絕地武士之絕地學院



遊戲中按 ~ 鍵後，輸入 devmapall 來啓動密技模式：



god	無敵	give armor	護甲全滿
noclip	穿牆模式	give ammo	彈藥全滿
notarget	敵人不會打你	npc kill all	殺死所有 NPC
kill	自殺	shaderlist	顯示隱形者
give all	生命值，武器跟護甲全滿	undying	死亡模式
give health	生命值全滿	quit	離開遊戲


昱泉國際
M2 <OB公開搶鮮版> 要送您 !!
M2
神甲奇兵
www.m2.com.tw ON-LINE

12月15日 隨 E-PLAY 雜誌 於全省 7-11 搶先送



12月15日<公開測試>









真·倚天屠龍記

金庸

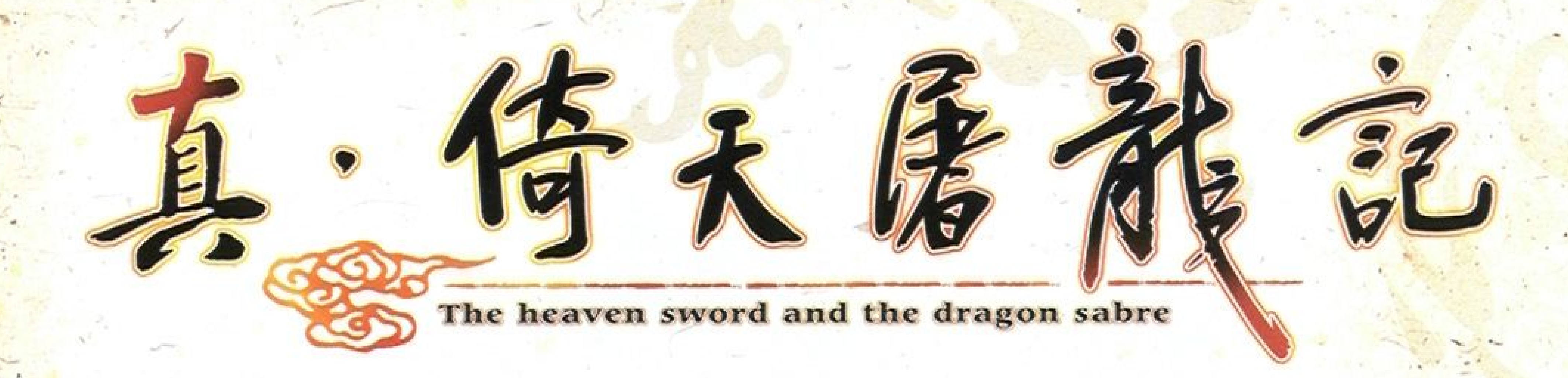
金庸原著改編

The heaven sword and the dragon sabre

- 創世絕學經脈升級系統大翻新
- 多樣自由化屬性人物培養設定
- 創新武俠世界風味的絕妙江湖
- 驚人多重的武林神兵刀光劍影
- 百試不厭挑戰自我的超級任務

倚天寒光閃、屠龍破八荒，闖蕩江湖 戰意昂揚！


橫劍斷脈 一網情傷！
滅絕師太
周芷若
爲練成倚天劍、屠龍刀中的絕世武功，
周芷若聽從滅絕師太的遺言，傷心斬斷〔小周天十八脈〕中的情脈，
爲了重振峨嵋，從此見神殺神、遇佛殺佛！
但在少林寺再次面對張無忌時，周芷若竟刺不出絕情的一劍！
難道……情脈未斷絕，果眞無法練成絕世武功！



以柔克剛、太極之巔！

【太極宗師大考驗】活動

當年告別義父，從北海荒島回到中土，卻不幸被奸人逼死爹娘，而我也身中寒冥掌之毒。幾經波折、陰錯陽差之下，竟讓我習得九陽神功袪除寒毒、打通經脈、內力劇增，本以爲武功境地已臻深厚，卻不知太師父自創之太極拳『圓轉不斷』四字精義又更爲奧妙，眞可謂爲武學顚峰啊！

在此，在下有一個小小的問題想考考各位，我太師父（創造太極拳的一代大宗師）的名諱是什麼呢？

1 楊過　　2 張三丰

3 段譽　　4 一燈大師

張無忌

活動辦法：
請將正確答案，個人基本資料（姓名、身分證字號、地址、電話）正確填寫，寄回『高雄市806前鎮區擴建路1-16號13樓「倚天屠龍小組收」』，就有機會獲得大獎哦！

活動贈品：
金庸小說【倚天屠龍記、神鵰俠侶、射鵰英雄傳＜改編本＞】一套及遊戲一套，共5名。

活動日期： 即日起至93年1月20日止
（郵戳為憑，得獎名單請密切注意官網www.soft-world.com.tw）



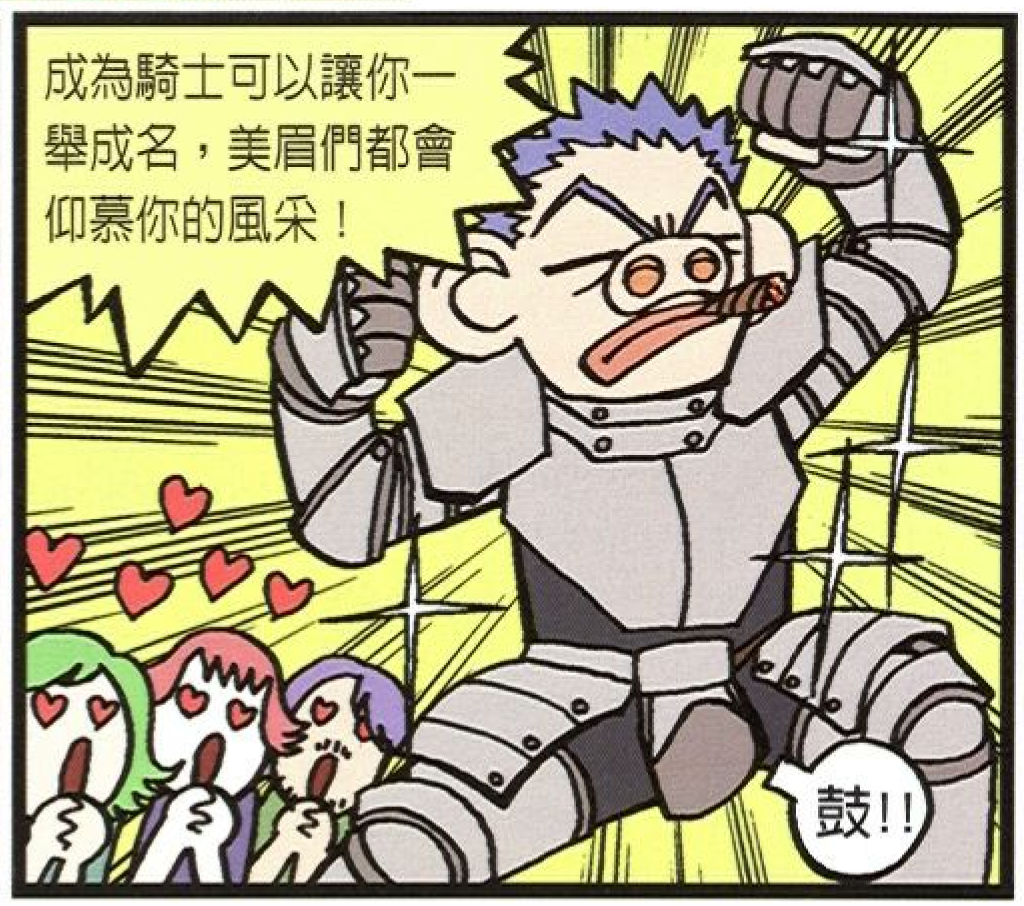

插畫家/ 德珍



騎士團在此進行石盤的評鑑











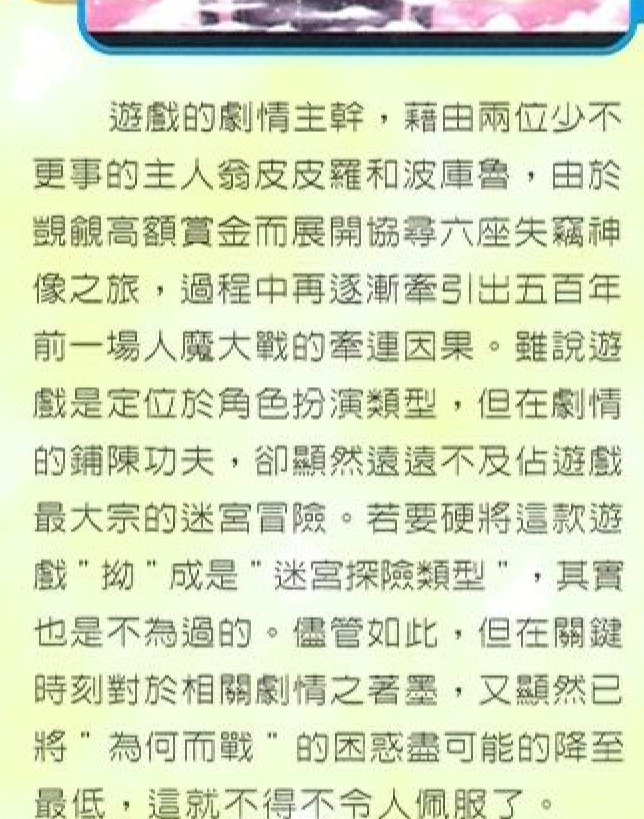
遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

聖獨角獸騎士團

草民騎士—老芋仔

奇幻仙境



日本Falcom所製作發行的遊戲，向來在遊戲市場上都能獲致相當水準的評價，除了美美的遊戲畫面外，其營造遊戲樂趣的功力，也足可堪稱箇中翹楚。這一款新發行的《奇幻仙境》作品，在經過全面中文化以後，仍然不失其厚實的"致命吸引力"，玩家於遊戲中亦可輕易感受到遊戲所呈現的鮮明親和度。相信玩家在親炙過後，必能獲得飽滿的充實感。

遊戲的劇情主幹，藉由兩位少不更事的主人翁皮皮羅和波庫魯，由於覬覦高額賞金而展開協尋六座失竊神像之旅，過程中再逐漸牽引出五百年前一場人魔大戰的牽連因果。雖說遊戲是定位於角色扮演類型，但在劇情的鋪陳功夫，卻顯然遠遠不及佔遊戲最大宗的迷宮冒險。若要硬將這款遊戲"拗"成是"迷宮探險類型"，其實也是不為過的。儘管如此，但在關鍵時刻對於相關劇情之著墨，又顯然已將"為何而戰"的困惑盡可能的降至最低，這就不得不令人佩服了。

相較於劇情的稍嫌薄弱，遊戲在迷宮部份的實力展現，則是足令玩家刮目相看的。迷宮的份量對於這整款遊戲而言，無疑是其精髓所在，而更令人激賞的，則是迷宮的設計也確實跳脫了玩家既有的印象，非但種類繁多、形式多樣，性質殊異的機關陷阱更是處處可見；再搭配上「水火風土光闇」六種屬性的穿插變化，更顯出其強韌的挑戰性。機關陷阱的設計，在在都展現出設計者用心的巧思，舉凡出現的地點、構成威脅的程度、解謎的難度等等，除了考驗玩家的耐性、反應、腦力以外，更多時候是得依靠玩家自己的操作速度。林林總總的樣貌，的確能成功的避開單調的窠臼，更是堆砌遊戲成績的功臣，老芋仔個人對此部份的心滿意足，誠然是溢於言表的。





迷宮之內，除了解謎、闖關的元素之外，首當其衝的正是研判遊戲體質重要指標之一的戰鬥系統。拜迷宮的多元樣貌所賜，戰鬥在遊戲過程的經驗是挺新鮮的，兩位主角互換後的攻擊模式會隨之改變，這在因應迷宮形勢的應變策略運用上，是有其優劣立判的關鍵性。另如迷宮的屬性、內中怪物的屬性等，都會導致戰鬥輕鬆與否的後果。最令玩家雀躍不已的，則當屬迷宮可以重複的進行挑戰，且闖蕩迷宮後，還會有計算成績的設計，根據所得分數的高低，可以取得金、銀或青銅等的戰利品，累積這些血汗拼來的"勳章"，則尚有額外的收穫。單單是這項"有利可圖"的誘因，對於耐性足夠、不願服輸的玩家來說，就很具吸引力了。何況，遊戲在解決最終的主線魔頭之後，更可貼心的保留原有的等級、金錢等，而容許玩家重新再探勘、深究一遍遊戲的內涵。老芋仔絕不是唬人的，藏匿在隱性迷宮內的眾多頭目級的怪物，其挑戰難度確實是遠遠超乎主線魔頭的，光是高達百萬之譜的生命值，就足夠顯現其嚇唬力量，且有待玩家更進一部挑戰的囉！





這款遊戲與玩家印象最大的不同點，應當是屬人物在戰鬥過程是得不到任何經驗值的。遊戲設計升級的方式挺新鮮，必須借助怪物遺留的各種食物才能增進經驗值，而這些琳琅滿目的食物，則又是金錢買不到的。所以囉！玩家勢必要不斷的闖蕩迷宮，且省吃儉用的將食物累積，再帶回主角所住的唯一村鎮進行交換，所幸在食用交換後的食物後，通常都能獲致差距極大的經驗點數，這才稍堪彌補闖蕩迷宮的辛勞。



物品道具的設計更潛藏有"意在言外"的驚喜效果，除了食物可以交換以外，另如迷宮內所尋獲、收集到的裝備，在累積成套之後，還能換得更高檔的裝備；裝備不同屬性的寶珠之後，能夠施展與寶珠同系的魔法，且能除去迷宮相互剋制的各式障礙；看似不起眼的物品，往往卻是順利通關的必須條件等。除了兩位主角之外，地位絕不淪於附庸的寵物，在這款遊戲裡，也將其功能發揮到了極致。依照行動選項之不同，寵物在戰鬥中可以協助恢復生命值，也可以巨細靡遺的幫忙撿拾道具，更可以和主角一同施展合體技。直言之，但凡"人"樂於做和不屑做的雜事，寵物都能盡守本份的甘之如飴。同樣的，若是覺得寵物跟在一旁有點礙手礙腳，玩家更可以藉由選項讓牠動也不動。此外，即便在離開遊戲或未載入遊戲之前，尚能開啓寵物專有視窗，在此下達命令支配寵物，尚能夠尋獲寵物專用的裝備，甚至與寵物對頭戰鬥而贏取高等的寵物專用罐頭。寵物升級後，對於主角的助益更是相得益彰，這個部份所呈現的笑果，的確有加分之功。





一如老芋仔在文首所提及，Falcom製作的遊戲在美術上的成績是有目共睹的，這款遊戲同樣呈現如詩如夢一般的幻境場景，哪怕是深入地底的洞穴，或是高入雲霄的城堡，無一不是借優質畫面建構、營造出最為貼切的氣氛，悠游其間，甚至還能教人一時忘了怪物的存在哩！另如矮矮胖胖的SD人物造型，也能凸顯遊戲所要表達的輕鬆、逗趣本質；而物品道具（特別是食物部份）的擬真繪製，也能夠讓玩家服用得心清氣爽。搭配上遊戲包裝盒內所附加的兩片純音樂CD，玩家當更能領受那一份"以客為尊"的尊榮。





遊戲護照

GAME PASSPORT

奇幻仙境

設計公司：Falcom

發行公司：帝技爺如

遊戲類型：角色扮演

PIV-2GB、512MB DRAM、SB PCI128、GeForce4、16X DVD-ROM



操作	流暢度佳，介面鮮明易懂，唯道具拿取徒生麻煩。
耐玩度	破關後可保留等級與金錢，締造了極佳的耐玩性。
劇情	整體而言似嫌薄弱，但穿插點綴得宜，稍堪彌補。
聲效	音效表現突出，立體效果鮮明；音樂CD足以回味。
畫面	人物造型逗趣，動態效果佳；迷宮場景有獨特風格。

遊戲畫風極具美感，迷宮機關陷阱繁多，人物升級方式獨特，戰鬥保有多樣性和相當難度，回鍋再戰一回應是玩家最佳的選擇。

極品



聖獨角獸騎士團

騎士—麗莎



緋蒼幻想曲

日式RPG早在所謂紅白機時代（第一代電視遊樂器－任天堂）就開始有了，而這款《緋蒼幻想曲》(FraneIII)是一款非常傳統日式的RPG；而在這十多年來，遊戲的風格或內容若是一成不變的話，早已無法再繼續擄獲玩家們的心，所以，無論是針對舊有死忠玩家，或想要努力開發的新玩家族群，也是下了不少功夫在裡頭，再來就讓我們以針對吸引新玩家而言為重點，這款遊戲有做了哪些改變。

片頭動畫

這當然是開始的重頭戲囉！自從某些遊戲在開始加了美美的開頭3D動畫後，已經幾乎是不成文的一種規定了：就像是遊戲廣告片一樣，大家都會主動的加個美美的開頭3D動畫，如FF系列就有需多經典之作：而《緋蒼幻想曲》也不例外，並且他們是以結合3D與CG的方式來呈現錄製，也有人稱它為假3D或2.5D。無論如何，這段動畫沒有出現平常3D動畫會有的稜稜角角，也沒有單純CG才會有的超平面感，果真是一段美美的開頭動畫，還可以看見可愛的男女主角部分變身的精采畫面喔！可見他們一開始就以美麗的CG動畫為號召重點了。

操作介面

操作介面有三種模式，以滑鼠、鍵盤或Game pad操作皆可，可以單獨使用任一種介面，也可以三種隨意混合使用，並不會有干擾情形出現。現今已有需多遊戲也都有如此特性了，不過，若是習慣玩TV-Game的玩家，在玩這款《緋蒼幻想曲》時，會發現Game pad操作起來似乎會比較順手，雖然單用滑鼠操作也是簡單易用，但是比起Game pad的操作就是會有那麼一些差異，以玩PC Game出身的玩家若自己有Game pad，也可以試著比較看看喔！筆者想，這應該是因為大多的PC Game純日式RPG都是由暢銷的TV-Game轉平台到PC Game來的，所以，也許在操作設計上，還是以Game pad的方式為基礎吧！





《緋蒼幻想曲》遊戲畫面，依然是以小小人物四處跑的傳統純日式RPG風格為主，不過卻加了一些有趣的巧思在人物的身上，讓小人物看起來不會如此單調：當然豐富的色彩一定是跑不掉的，但是當玩家將人物閒置時，男女主角會依個性的不同，各自會有不同動作出現，看了會不禁讓人莞爾一笑。





而且，動作也不是EGA時代的方格棋盤式移動（這...未免也太久以前了吧... =..="），感覺更為流暢些，當然既然移動方式有所改變及進步，那怪物的出現方式還有其他東西等當然也不再是以前那枯燥無聊的模式囉！怪物出現的方式並非主角隨便走走就會隨機遇到的隱形觸發事件模式，而是看得見怪物在路上或空中移動，不過，並不是像以往以固定的路線來回，讓你可以輕易的抓準時機伺機而動，而是在某個範圍內隨意移動，增加了許多攻擊時的樂趣，尤其是空中飛的，有時會讓玩家覺得有點出奇不意，也是一種小小的刺激感。

以往在傳統純日式或早期一些RPG裡，常常要發生重大情節或難度較高的環節時，常常會發生想要存檔卻沒法存，因為在那時候的存檔模式，並非現今大多數遊戲中的隨走隨存模式，而是有固定存檔點：在《緋蒼幻想曲》中因為是走懷舊風格，所以這種模式也有延續，不過卻有做了一些貼心的設計，可以讓玩家在重要時刻來臨前，不再有惋惜聲或許譙聲出現了，因為在許多地方都會有存檔點，甚至打魔王前，還會出現提醒你存檔的對話出現哩。

玩這類遊戲當然少不了有名的隱藏寶物，你可能會在樹叢裡，房屋後，裝果子的簍子裡...等等，開啓看不見的寶箱或撿到可用的物品，有時則會有一些小小的提示或有趣的對話等，也不再是隨便進入民家，隨意翻箱倒櫃大方的把東西拿走囉！

在攻擊模式上，與多數的遊戲比較，表現方式是在於看起來在操作兩個人物，事實上只有操作一個，裝備時也一樣，男主角表現物理攻擊方面及健康狀態，女主角則是負責魔法攻擊方面及魔力損耗狀態，防禦裝備和其他物品則是共通，但等級卻是分開依經驗值升級。（那也就是說，女主角被攻擊是不會造成損血的，筆者有試驗過，不過，要男主角不被攻擊倒是有滿大的困難的 =..="）。

物理性武器則分有近，中，遠不同距離攻擊程度的分別，當然對敵人損害程度也有差別，依序為強，中，弱之分：魔法攻擊則是遠距離攻擊類，是視女主角等級之升級狀態而定，每升幾級就會學成某種魔法的方式呈現，所以在這裡玩家就可以知道，若想成為魔法型就多多使用女主角攻擊來賺經驗值，想成為戰士型就常常訓練男主角吧！當然還有平均型囉，想成為哪種型就看玩家的取捨吧！（但筆者奉勸最好平常多練練男主角，不然在最後關頭...）

還有依純日式 RPG 的某些慣例，在遊戲結尾後回到片頭時，目錄會有可以欣賞一些過場 CG 圖或美妙的音樂可以欣賞的選項：在這裡不用等遊戲結束，在遊戲中你想欣賞過場 CG 圖或想聽音樂都可以，不過美美的 CG 圖則是要看玩家玩到什麼程度，它才會有那個程度 CG 圖的可看喔！



令人詬病的地方

●對話

當然對話式的純日式 RPG，重點就是對話囉！不過也是令人覺得太拖時間的因素，常常有一些不必要的對話會令人覺得麻煩，即使已經之前對話過了的不甚重要之部分，下次在遇到還是會一直重複，無法跳過。

●練功

練功的確是特點之一，但是為了要過卡在大魔王的情節，不得不去練功時，就會讓人懷疑是關卡還是等級的設定有問題咧，還是為了要拖長玩家玩的時間來讓它感覺上很耐玩：但是，現在很多遊戲的這方面設定早已調整得不錯，可以隨著劇情的需要及發展，一邊享受故事，一邊升級至適當的等級。

●配樂

不是說配樂不好喔！這個要先聲明，配樂基本上都算還滿有水準的，但是在場景互換之中，背景配樂的變化似乎就有點單調，若加上要練功的話，實在是就會讓玩家覺得疲乏了。

●2D 遊戲畫面

遊戲畫面還是屬 2D 的方式，說實在的，變化實屬少了些，在玩了十幾年的 2D 遊戲畫面來說，很單調，永遠是那些視覺上的感覺，雖然會有美美的 CG 人物圖穿插在對話的時候，不過對於玩了多年傳統純日式 RPG 的玩家而言，還是依然覺得沒什麼大進步：不過對鮮少玩這類遊戲的玩家來說，倒是一個不錯可以嘗試的作品。

遊戲護照
GAME PASSPORT



緋蒼幻想曲

設計公司：Exe Creative

發行公司：光譜

遊戲類型：角色扮演

賽揚 566 的 CPU 、nVidia GeForce DDR256的3D加速卡、記憶體256Mb、硬碟10Gb

回顧日式傳統角色扮演遊戲，《緋蒼幻想曲III》不啻是一款精采、經典的遊戲，不妨重溫舊夢一下。

- 操作：還是用Gamepad會比較順一點～
- 耐玩度：練功不是重點，講故事似乎才比較實際。
- 劇情：像卡通的故事情節，若省卻冗長的對話會更緊湊。
- 聲效：真人語音，絕佳的聲優表現！
- 畫面：可愛與懷舊氣息，讓CG動畫非常的精采！



聖獨角獸騎士團

聖騎士—路易王

神話世紀:泰坦



假如讓路易王選擇2002年最喜歡的即時戰略遊戲，路易王絕對會毫不猶豫的投《神話世紀》一票。原《世紀帝國》的製作人Bruce Shelly果然沿襲了該系列的一貫作風，在原作發行一年後推出資料片《神話世紀：泰坦》。以下的評析，我們將著重在資料片裡新增的部份，至於聲光效果與原作沒有什麼差異，在此路易王就不浪費篇幅了。

懷著興奮的心情載入遊戲，沒想到開頭動畫的部份就澆了路易王一頭冷水。整篇動畫完全擷取自之前主程式的片段，只有最後泰坦神現身的那幾秒是重新製作的；好在進入單人戰役後，不良的印象才稍稍改觀。繼承《神話世紀》的優良傳統，《泰坦》裡的單人戰役也設計得十分出色，除了讓你藉由每一場戰役輕易的熟悉新文明－亞特蘭提斯的操作外，也沒有放過讓其他種族表現的機會。只是與主程式的三十二場戰役一比較，區區十二場戰役未免也太陽春了，遊戲的長度令人失望。

之前製作人Bruce Shelly就一再強調，其他同類型的資料片大多強調在現有的種族或文明上添增新的部隊或科技，但這次資料片的重心將會放在新文明－亞特蘭提斯的出現，包括由此文明延伸出的12名新神祇，10種新神獸與18種新單位等等。亞特蘭提斯文明跟希臘文明十分類似，但有許多另外三個文明無法取代的優勢。

首先讓我們來看看基本建設的部份：雖然訓練費用高昂，但亞特蘭提斯的村民生命值高達160，而且不用再到處建造與資源相對應的建築，無論食物、木材或金礦，亞特蘭提斯的村民都可以直接開採累積，收集資源的速度比起其他種族快上三倍；而且你可以讓亞特蘭提斯人民隨意在任何地方建立農場，不像別族需要先建立一個穀倉。天知道在這些特性下，你可節省多少資源配置、採集和基地建造的時間！





在亞特蘭提斯的神祇選取上，你則有三個主神可以選擇，至於次神則多達九位。你可以從這些眾神中二選一來逐一晉升，不同的神祇提供不同的神話生物，當然也提供不同的法力與科技。遊戲的高潮在於每個文明都有屬於自己的泰坦之門，泰坦之門就像世界奇觀一樣，需要花費大量的資源、人力與時間來建造，不過一旦建造完成，便可召喚出終極生物－泰坦來蹂躪對方的城市！沒有被泰坦凌辱過的玩家，真的無法想像泰坦的可怕：一座堡壘只要敲個五下就垮了，你的基地裡有幾座堡壘可以敲？因此大家若能在連線時撐到後期，一定是比誰先建出泰坦之門來決勝負。

另一個不同點，就是亞特蘭提斯只要建造城鎮中心就可以持續取得眷顧值，而且遠古時代就能建造城鎮中心，可以說是早期最不缺眷顧值的種族，十分適合研發一些需要眷顧值的科技或生產神獸部隊；而偵查兵的偵查方式也與其他種族不同，亞特蘭提斯的先知移動時的視野範圍很小，必須要停留在一個地方，才能慢慢的將視野擴展開來，問題是實戰中先知很容易自投羅網，可以說是該文明的缺點之一。第三個特點是亞特蘭提斯的屋舍一間可以容納多達20名人口，這表示該文明不須要多費心在建造屋舍上，而且屋舍的建造速度不慢，人口限制對該文明造成的影響有限。不過這也表示在多人對戰時，玩家將無法再使用建造屋舍圍住出入口的戰術。





在戰鬥方面，亞特蘭提斯也有不少其他文明沒有的創舉。首先亞特蘭提斯也可以在一場戰役中重複使用神力，當然越強大的神力可以使用的次數越少，而且同一種神力使用後必須隔一段時間才能再使用。最重要的是，亞特蘭提斯可以隨時將旗下的部隊轉換成英雄，雖然要花掉不少代價與1個人口，不過英雄部隊除了可以協助搬運聖器外，防禦力與速度都比一般部隊要高（攻擊力反而不變），對付神獸部隊尤有奇效，而且轉換是立即的，也就是說無論在單人戰役或多人連線，一但遭遇大量的神獸部隊，在某些關鍵場合中絕對能發揮左右戰場局勢的影響力。當然有閒錢的話，你也可以試著讓村民升級為英雄，將能大幅提昇資源採集的速度。

除了資源採集設備統一外，亞特蘭提斯的部隊訓練也簡單明瞭，部隊都是從武裝軍營與反擊軍營這兩種建築物裡訓練出來的，玩家不用再辛辛苦苦的到處建造兵營、射箭場、馬廄以及攻城武器等建築，而且所有部隊的升級都在這兩類軍營完成。新增的10種神話單位也都具有各自的特色，礙於篇幅的考量，這裡我們不再多加描述。可想而知，在加入亞特蘭提斯這個新文明後，沈寂一陣子的ESO又開始活絡了起來。而製作公司也在ESO上針對《泰坦》添增了許多新的功能，如好友名冊、更好用的聊天室、快速對手配置等等。至於地圖編輯器當然也比主程式強化許多，讓製作戰役變成一件更容易的差事。

縱使《泰坦》在單人戰役與新文明方面有著十分出色的表現，但一個價格跟主程式相去不遠，卻沒有在舊文明上新增任何單位、科技或神力的資料片，對於一些習慣使用舊文明的玩家而言實在有點說不過去。不過還是強力推薦給所有喜愛《神話世紀》的玩家，尤其一些討厭神話世紀裡複雜的操作的玩家們，試試看從亞特蘭提斯這個文明入手，相信你一定會有意想不到的收穫。







遊戲護照
GAME PASSPORT

神話世紀：泰坦

設計公司：Ensemble

發行公司：美商藝電

遊戲類型：策略模擬

P-1G、SB-Live 5.1、GForce4 4200、256MB RAM、32X CD-ROM、60GB HD

操　作　沿襲主程式的操作方式沒有更動。

耐玩度　單人戰役只有12關，遊戲時間稍嫌不足。

劇　情　硬體需求配備仍高，需在高速電腦上執行。

聲　效　新文明有屬於自己的音效與配樂，其他則沿襲主程式。

畫　面　畫面逼真細緻，聲光特效一流。

除了新文明與泰坦神外其他文明，沒有新科技與兵種，而且單人戰役過於短暫，是本遊戲唯二的缺憾。





騎士—BISHOP



榮譽勳章－突破重圍

經過了 9 個多月的時間，榮譽勳推出了它的第二張資料片：《突破重圍》(Break trought)。這款遊戲從以前就受到許多玩家的喜愛，而這次除了全新的劇情與場景之外，遊戲中所增加的特色一共有兩項，而這些都為玩家增添了新的遊戲樂趣。

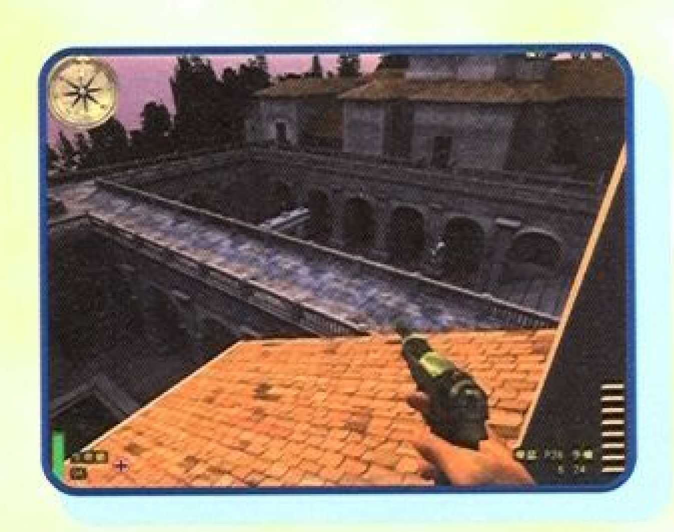
劇　情

劇情上玩家扮演的，是一名陸軍第 3 4 步兵師的美國大兵，劇中主角在剛訓練完後便投入與非洲陸上戰役，由北非沙漠開始推進穿越義大利中部的山脈，最後攻入羅馬：這一連串的戰役都是這次突出重圍所新增加的劇情部分。不同於前一款資料片《諾曼地大登陸》的歐洲陸上戰役，這次將帶領玩家重回當年的非洲陸上戰場。

遊戲內容特色

在新增加的特色裡面，增加了兩種新的要素：一個是兵種的選擇：在遊戲中一樣分為軸心國與同盟國兩邊，玩家一進入遊戲可以由多人遊戲選項裡面去選擇兵種：這次所多出來的武器有 P I A T 反坦克火箭砲、各式衝鋒槍、突擊步槍等等，在射速上及裝彈數都不盡相同，提供玩家更多的選擇。承襲自榮譽勳章：《諾曼地大空降》(Spearhead) 這片資料片裡的一些設計，每一把槍幾乎都有兩種以上的攻擊方式，步槍及衝鋒槍都追加了肉搏動作，這個動作可以讓玩家在近距離對敵人予以重創，但是同樣的也要注意對手的反擊。(笑)

第二個增加的特色是重型武器及載具的加入。在單





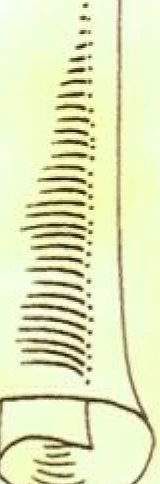
人故事劇情裡，玩家現在可以使用坦克或者是呼叫空援進行轟炸、砲擊等，在戰術上面只要運用得宜，可以讓原本處於劣勢的我方部隊一舉突出重圍，這樣的設計更增添遊戲的趣味性：在多人連線模式中則是新增了重型機槍 MG-42 ，這把重機槍具有強大的威力，在連線對戰時可是不可多得的好武器。不同於《諾曼地大空降》裡面的固定式設計，這次的重型機槍可以進行拆裝與移動，讓玩家在攻守之間可以有更多的選擇，不過帶著機槍移動的狀態是沒有辦法開槍，並且移動速度也會大幅減慢，這時候最好能夠有隊友來進行掩護，來提升戰場上的生存時間（當然在發射機槍時會造成移動上的困難這一點，倒是一個令人詬病的地方）。

操作控制

在操作上面，第一人稱射擊遊戲的操作一直是簡單又容易上手的，而榮譽勳章也具備了這項特色。簡單的操作即使是不曾玩過此類型的玩家都可以馬上享受這個遊戲：操作上使用鍵盤移動及滑鼠瞄準，在按鈕和滑鼠靈敏度上面還可以依照自己的喜好進行設定，這也是這類型遊戲的特色之一，可以讓玩家自己去調整最順手的操作方式。







多人連線模式

遊戲中的多人連線類型上，除了原本的自由模式、團隊競賽、回合制對抗、多重任務外，新增了解放戰這項全新的玩法！自由模式是沒有隊伍與隊友之分的，每一個出現在自己面前的玩家都是敵人，玩家唯一的任務就是殲滅他們；團隊競賽則是分成為軸心國與同盟國兩邊互相進行廝殺，這時候與自己隊友的配合將是帶領自己隊伍獲勝的最大關鍵。回合制採用的也是團隊競賽的模式，但是它並不像自由模式或者團隊競賽裡，當自己死亡後可以馬上復活繼續上戰場，在這項模式下，當自己陣亡時候就只能看著其他玩家廝殺，直到一隊獲勝後才會重新開始下一回合；一旦自己在這一局裡敗陣下來，便只能眼巴巴的看著其他人打完這一場才能再加入遊戲中。

在多重任務裡，玩家是由分隊競賽所演化而成的；玩家必須要在時間限制內完成所交付的任務，兩隊所需要完成的任務數目都是五個，不過這時候兩個隊伍不但要完成任務，也要提防對方，或者是阻礙對方；在戰術上面已經不是單純的殺敵取勝，玩家要考慮的層面變得更多元化，是一項極具挑戰性的遊戲模式。解放戰則是也是由分隊競賽所演化而成的遊戲方式之一，雙方玩家一開始都控制著一座監獄，一旦有人陣亡之後，將會在對方的監獄裡重生，並且身上沒有武器可供使用，而遊戲規則就是將敵方所有人送進監獄裡；在監獄中的玩家可以靠隊友來進行解救，在這樣一來一往上將考驗著玩家彼此間的默契與技術。

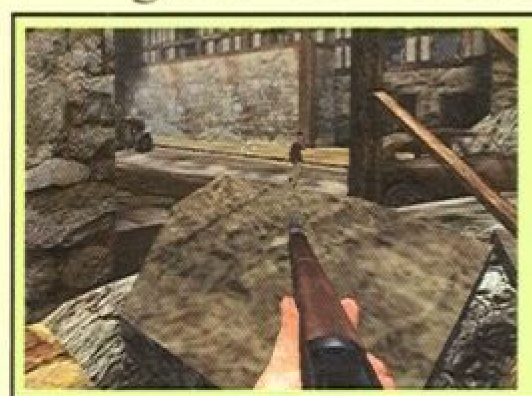




結　論

《榮譽勳章》這款遊戲並不像許多其他以此為背景的第一人稱射擊遊戲，只是將遊戲場景轉換到第二次世界大戰，這款遊戲所給予玩家多了幾分真實感；在《突破重圍》裡，無論是新增加的單人遊戲戰役或者是新的多人連線遊戲模式，都讓這一款遊戲增添了許多樂趣。雖然在連線對戰上有些的瑕疵，但是整體來講它還是一款值得推薦的遊戲，尤其是喜歡第二次世界大戰的玩家，更是不能錯過。

遊戲護照
GAME PASSPORT



• 榮譽勳章－突破重圍 •

設計公司：EA Games

發行公司：美商藝電

遊戲類型：第一人稱射擊遊戲

P4 2.26G、512MB DDR RAM、GeForce 4 Ti-4600、40 X CD-ROM、主機板內建音效卡。

操　作	承襲前做的操作系統並無大變革，簡單且易上手
耐玩度	新增武器、地圖與遊戲模式讓遊戲變化更多。
劇　情	遊戲畫面表現優異，高畫質貼圖更增添真實感。
聲　效	媲美電影配樂般的音樂，表現出遊戲壯闊的一面。
畫　面	名戰役重現讓玩家體驗第二次世界大戰歐洲陸戰。

《榮譽勳章》這款遊戲一系列都是強調戰爭的真實感，玩家在遊戲中將會看到許多歷史名戰場與名戰役的重現；對於這樣的故事搭配簡單易上手的操作方式、華麗的畫面和壯闊的配樂，當讓這一款遊戲更增添了相當的真實感。



聖獨角獸騎士團
騎士—痞子黃

公路之王



老實說，我真是猜不透這款《公路之王》啊！剛接觸這款遊戲，滿心以為可以駕駛著豪邁的十八輪大卡車在公路上，和其他「問講」（司機）在速度上一較高下，但如果你也跟我一樣這麼想，那你就大錯特錯了！

與其說《公路之王》是款競速遊戲，不如說它是模擬遊戲來得恰當：和其他的卡車競速遊戲比起來，《公路之王》簡直遜呆了！它沒有炫麗的畫面、沒有爽快的速度感、當然也沒有外型內裝的改裝設定：你進入了《公路之王》，進入駕駛座，發動引擎握住大方向盤後，最主要的工作，就是把一車車堆在路旁的貨櫃，完好無缺的運往目的地，以賺取佣金。遊戲橫跨了整個美洲大陸，你可以從舊金山、芝加哥、丹佛任選一處開始，起始地點不同，難易度也有差別。一開始你只有一輛貨櫃車，在逐漸累積財富後，可以把佣金拿來加油、維修、買零件、買新貨櫃車頭、甚至繳交超速和未過磅的罰單等。

《公路之王》一切的模擬設定，都是為了讓你體驗真實的卡車駕駛生活而設計的。天色會隨著時間而變化，所以到了晚上得打開頭燈才看得清楚路況：喇叭可以用來嚇跑檔在前方的車輛：碰到下雨下雪，得開啓雨刷：車拋錨了可以打 911 維修：音樂聽膩了可以切換電台：優良駕駛可不能熬夜開車，所以遊戲還有個打瞌睡的設定，在你超過正常的駕駛時數後，就會開始打瞌睡（畫面會變得一片黑），強迫你下交流道找個空地休息。油箱沒油？得乖乖找休息站加，碰到地磅站，也請記得去過個磅，免得被警察開單：路肩一定會有警察北北埋伏





著，等著逮你這個愛開快車的不良駕駛，你甚至可以買個偵測器，來偵測路上的測速照相：更有甚者，還得買個衛星導航系統，以免打開了地圖後，完全搞不清楚自己身在何方。

聽起來一切都是這麼的有趣，這款《公路之王》似乎是所有卡車迷的聖典。但，如果你這麼想，那你又錯了！這款遊戲有個最大的致命傷～娛樂性！就算你願意容忍在開著難以駕馭的貨櫃車之餘，還要注意車況、路況上的一切瑣事，那麼漫長、單調、無趣而重複的在美洲大陸上往返，只

為了運送一車車的貨櫃，還得常常做賠本生意，也會給你莫大的挫折。話說我一開始進入遊戲，買了測速器、導航系統並加滿油後，便接下第一宗訂單：將一車載滿乳牛的貨櫃從舊金山運往拉斯維加斯。若我能在限制時間十六小時半（相當於近一小時的真實時間）內，將乳牛平安送達目的地，我便能獲得一萬二千元的佣金。好了，在不睡覺、不加油、不過磅，一路飛車的狀況下，我在時限內只走了四分之三的行程！所以我花了真實時間的七十多分鐘到達目的地後，我因運送延遲外加損傷了貨櫃，佣金只剩不到七千元，這佣金還不夠我加油、維修、繳罰單。所以我想到重讀進度，但我就得再花一個小時（真實時間）重跑一次。很難，很不貼心，對吧？但遊戲中還有數以百計的貨櫃等著你運送。











遊戲的畫面有點過時了，如果你用競速遊戲的標準來看的話。《公路之王》的畫面稱不上炫麗，但還在能接受的範圍之內：從巨大的車頭望出去，首先是大得離譜的方向盤、儀表版和皮椅車艙，然後是高速公路上的來車與各類交通標示。一部部其貌不揚的小房車從後方漸漸駛向你，然後從你下方45度角駛過，彷彿祈求著你狠狠地碾過他們，不過就算你把卡車開到極速（我的紀錄是65英哩），車身也不會有任何該有的晃動或相對的速度感，倒是路旁的標示變得看不太清楚了，這時你得祈禱別錯過任何該下的交流道沒下，否則你得開到下個交流道才有辦法迴轉了。路旁的風景與氣候的變化做得不錯，經過大峽谷或南方的大海時，你會有些身歷其境的錯覺：不同城市的特色也被做出來了，像是洛杉磯的好萊塢大招牌，和賭城的燈紅酒綠。音樂音效中規中矩，比一般「模擬遊戲」好上一些，但不會引起你任何注意或讚嘆。要說程式技術上有什麼問題，除了在打瞌睡模式中時會憑空消失的來車，和缺少互動的場景物件外（如能被撞倒的電線桿之類的），其他的表現也是：中規中矩。

我想有些讀者的父母，就是貨櫃車司機，那麼，你或許會想把《公路之王》放進你的電腦，體驗一下貨櫃車司機的真實生活，是如何的辛苦、單調，又充滿著馬基維利式的不平等，得忍受著資方與環境的剝削、賺取的利潤又是如何的微薄。在這個角度上，《公路之王》是款稱職的遊戲。而上述之外的遊戲樂趣，則被深深埋藏在曠日廢時的旅程，與歷經挫折的陰影之中。



遊戲護照

GAME PASSPORT



公路之王

設計公司：VALU SOFT

發行公司：美斯傑達

遊戲類型：競速

AMD1500+、256M SD RAM、GeForce4 Ti4200、SB Live5.1、8X DVD-Rom

- 操　作　像真實卡車一般力不從心的加速感，外加難以運用的視野。
- 耐玩度　和飆車扯不上邊，但想靠運送貨櫃賺大錢，那可有得玩了。
- 劇　情　三種地圖難易度各不同，場景也有差異，但...沒有劇情。
- 聲　效　該有的聲效都有，沒有特別令人驚豔之處，中規中矩。
- 畫　面　車輛與城市布景單調，路旁風景頗優，沒有炫麗特效值得稱頌。

完全跳脫傳統競速遊戲的範疇，而改以模擬的角度讓你重新體驗卡車司機的生活。上手時間頗長，嚴苛的收入／時間比也常讓人挫折：遊戲雖有其特色，但若能再加強遊戲性，才會是更平易近人的遊戲。



E-MAIL 信箱—raphael@msl.hinet.net

聖獨角獸騎士團

聖騎士—巴雷特

人民解放陣線



西元 1956 年，北越在胡志明的領導之下決定藉由軍事行動達到兩越統一目的；後來除了演變成為上個世紀後半規模最大且最為慘烈的戰爭事件之外，更為共產世界與自由世界的互相對抗寫下長達將近二十年之歷史新章。1967 年六月下旬，霍金斯來到令他終生難忘的越南軍營，此時戰事幾乎已經沒有任何前線可言，究竟霍金斯最後是否能夠全身而退且載譽歸國呢？

自從美商藝電公司推出的《榮譽勳章》系列意外受到市場與玩家雙重好評之後，一夕之間便得這類帶有強烈戰略意味的第一人稱動作射擊遊戲再度受到業界重視；不過您是否早就已經快要玩膩幾乎清一色都以二次大戰背景為主的老套作品呢？現在可以用不著再繼續擔心這個問題，因為 Pterodon 公司製作的《人民解放陣線》絕對能夠帶給您截然不同之新鮮感受。其實筆者最初接下這篇評論的時候，原本以為這只不過又是一款單純掛著戰爭表皮的第一人稱動作遊戲罷了，但是隨著遊戲進行時間的逐漸累積之後，方才赫然察覺實在是過於小看製作小組的無比野心。

《人民解放陣線》的最大遊戲賣點，在於非常強調分工合作與戰術策略兩大設計要素；如果您只是想要有勇無謀地拼命向前殺敵的話，那麼保證鐵定沒有多久之後就會直接命喪戰場。雖然玩家扮演的霍金身身兼情報官與小隊指揮雙重身份，可是在學有專精的遊戲前提之下，除非您因為劇情發展需要被迫隻身作戰，否則絕對需要在斥侯的親自帶領之下緩緩推進，要不然很可能就會馬上迷失目標方向，或是成為各種越共陷阱的最新祭品。另外，很多時候得要透過通訊兵與指揮本部隨時報告最新戰況，而且醫護兵與工兵亦可恢復主角流失體力與補充彈藥，更別說小隊成員相當懂得在遭受敵擊的時候給予反擊，或是掩護您的行動。除了玩家主動做出呼叫或是交談選擇之外，所有小隊成員都會透過 AI 程式巧妙控制所有行動，由於這套系統實在是出色得沒有話說，因此很容易就可以從他們的動作反應裡頭知曉應該如何處置，使得您能夠把所有心力直接放在小隊領導這項職務上面。





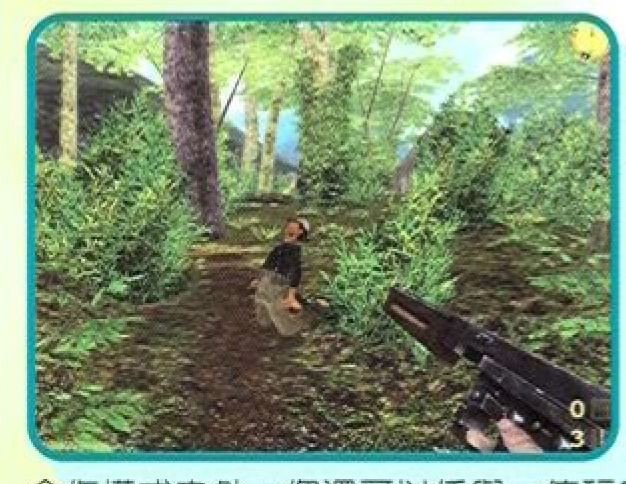
為了得以完整重現越南地區的熱帶叢林風貌，這款遊戲的環境物件相當明顯將重心擺在植物外觀設計；您幾乎很難瞧見滿山遍野都是同樣由少數相同野草樹木構成，而且其密集程度真的會讓玩家有著一種置身其中錯覺產生，這也就是因為筆者在上一段特別強調需要斥侯親自帶領的主因所在。姑且撇開美術人員對於植物物件十分重視這點不談，整個遊戲關卡的自然景觀更是不禁讓人想要駐足欣賞，不過或許也就是因為這方面表現過於突出的緣故，反而使得人工景觀的構成方面變得稍微有點平淡無奇，就算與其他同類遊戲比較起來，也不會遜色太多。至於在視覺特效的演出方面，大概就要算是光影運算與潺潺流水的動態效果最能留下深刻印象吧！武器攻擊的表現如同上述人工景觀，僅僅持平而已，但是由於過場劇情動畫特別採用即時運算方式加以構成，再加上電影運鏡技巧十分成熟，所以整體成績依然還是屬於一般水準之上。



不過要是說到《人民解放陣線》的音效水準的話，那麼就真的可以擁有接近完美無缺的極高評價，因為光是聽到各種充滿六十年代末期風格的穿插歌曲，就已經夠讓筆者這位標準西洋流行音樂樂迷聽得如癡如醉了呢！嚴格來說，這款遊戲其實並沒有背景音樂這種設計要素存在，很多時候都是靠著自然環境音效營造整個熱帶叢林氣氛，而且此等處理方式不也是最為貼近實際狀況，不是嗎？最讓筆者給予至高肯定的表現效果，當然就要算是玩家真的能夠藉由武器發射音量高低來加以判斷越共距離遠近，很多時候這種設計更可以免於主角意外挨上不必要的子彈攻擊。既使語音效果對於現今遊戲作品來說已經不再稀奇，但是製作小組對於配音人員的聲音特質選擇，居然真的萬分接近登場人物的外貌特徵設定，再配合精彩無比的過場動畫處理手法，玩家實在很難不會產生像是實際觀賞越戰電影的高度錯覺。

雖然這款遊戲有著頗為紮實的先天條件，可惜在於操作介面與劇情安排方面，稍微拉下了整體的應有評價。首先是在操作界面的設計方面，玩家得需要好好搭配鍵盤與滑鼠加以掌控大局，相信對於已經玩慣同類作品的人們來說應該不成問題才對；不過由於物品拾取方式表現得過於寫實，反而很多時候就會造成極大不便。多數同類遊戲在處理物品拾取動作的時候，都會直接採用走過物品上方自動拾取的簡單方式，但是在《人民解放陣線》裡頭卻會要求玩家先用滑鼠游標對準該項物品，然後再接著按下Enter鍵才能夠真的到手。如此一來，您應該可以相當容易想像在遭受越共猛烈攻擊當中，居然還要拼命對準物品才能夠拿到補充彈藥的那種手忙腳亂場面吧！這還不是遊戲本身的最大問題所在，由於很多3D空間作品難免都會有那種因為程式判斷點處理不當，突然因而導致人物完全卡在物件當中動彈不得的窘況發生，可是這種情況在這款遊戲裡頭特別嚴重，光是在實際進行長度明顯偏短的夜半驚喜任務當中，筆者至少就因為這個原因不得不忍痛直接重新載入先前進度，這種情況在其他野外關卡裡頭亦是無可避免地再三重演。

至於在劇情安排的設定方面，由於《人民解放陣線》本來就非一般單純動作導向的作品，再加上很多任務一執行下來之後都是一、兩個小時絕對跑不掉，因此除非是相當狂熱這種戰術策略為重的少數玩家，否則應該都跟筆者一樣再也提不起任何衝勁加以重頭再來一遍吧！不幸當中的大幸是，為了滿足多數玩家對於動作導向較為容易接受的狀況起見，所以針對多人遊戲方面實在是相當用心良苦，除了有著跟單人遊戲進行規則相同的合作模式之外，您還可以任與一位玩家進行團體攻擊戰模式，另外還有同類作品常見的死鬥、奪旗與最後存活者模式存在等等。您甚至完全不用擔心一時之間找不到志同道合的玩家，因為只要透過GameSpy Arcade，就能夠隨時隨地展開激烈實力較量大會。







從《德軍總部3D》、《毀滅戰士》、《雷神之鎚》到這款最新出爐的《人民解放陣線》，除了一路發展下來的聲光效果突飛猛進之外，更是令人不得不對於原本以為已經快要走進死胡同的第一人稱動作射擊遊戲全盤改觀。既使《人民解放陣線》的某些遊戲設計仍然有其未盡之處，不過亦讓玩家對於同類作品的美好未來期待不已，說不定哪一天還會甚至還會出現角色扮演導向的超級大作呢！

遊戲護照

GAME PASSPORT

人民解放陣線

設計公司：Pterodon
發行公司：英寶格
遊戲類型：動作

PIII-1G、512MB RAM、Radeon 7200、SB Live、16X DVD-ROM

操作　設計方便玩家快速上手，但需手動拾取物品較不便。

耐玩度　單人方面重玩價值偏低，幸有多人遊戲功能彌補。

劇情　故事背景設定稍嫌老套，但機關花樣讓人應接不暇。

聲效　語音表現出色，音量處理讓玩家得以判斷敵人距離。

畫面　重現越南自然風貌，但缺乏繪圖功能導致容易迷失。

乍看之下這款作品與同類遊戲並無兩樣，但是以戰術策略導向之下的小組作戰作為遊戲主軸之前情之下，反而帶給玩家出乎意料的遊玩驚喜。



騎士—痞子黃

世紀霸業



即時戰略遊戲(Real-Time Strategy games)曾在遊戲市場中風光了好幾年，但因新題材取得不易，玩法無法創新等瓶頸，因此在過多濫竽充數的作品上市後，RTS 好景不在；但不可諱言的，即時戰略遊戲所擁有的策略性，與巨大的科技發展樹，是玩家體驗一場幾近真實戰役的最好方式之一，而《世紀霸業》(Empires：Dawn of the Modern World)，無疑是這類型遊戲中，數一數二的優秀作品之一。

這款由世紀系列原開發小組所製作的RTS game，包含了中、韓、英、美等七個文明，各有不同的特殊技能，單位兵種，和經濟特色：科技樹也從中世紀一直發展到二戰時期，因為每個時期都有不同的兵種，所以你將能見到騎士，象兵，戰車和轟炸機同在一個畫面中決戰的奇景。很簡單的創意，但RTS 的遊戲迷們就是喜歡這個調調，不是嗎？

在《世紀霸業》遊戲中，可以看到許多來自《世紀爭霸》(Empire Earth)元素的影子。這款從山頂洞人時代一直打到科幻場景的RTS 遊戲，當初在發售時也曾造成一時轟動，但因為過長的遊戲節奏，加上某些種族的強弱差異太過懸殊，導致《世紀爭霸》最後的評價並不高。《世紀霸業》則聰明的將整個年代縮短，遊戲從鐵器時代開始出發，一路打到二戰時期，並精簡了許多無謂的細節，讓你只需將整個注意力放在經營、商業與戰爭上。遊戲中的九大文明都有各自的經濟及科技主力，這些一半來自於歷史考證，一半來自於幻想的元素，雖然乍看之下頗怪異，但卻有效地讓五大文明有了明確的差異性。像是勤勞的德國人，勞動能力就特強，甚至不用蓋房屋就能持續生產，英國則有相當優秀的建築能力：而中國則有個叫“媽祖”的科技，可以讓你召喚雷電來打擊敵方部隊！狂電敵人的感覺是不錯，但每次想到這點子是源自於中國道教，就覺得有點弔詭。

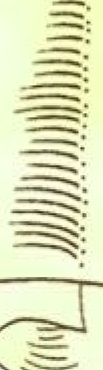




比起像是《世紀爭霸》等複雜的RTS 遊戲來說，《世紀霸業》的整個難度並不高，但是你最好是曾經接觸過其他RTS 遊戲的玩家，來玩《世紀霸業》才會比較容易上手。在安裝遊戲時，筆者先把整個遊戲手冊看了一次，手冊上註明了所有種族的能力、科技樹、操作熱鍵等，但卻沒有教玩家怎麼真正的玩這款遊戲！進入遊戲後，我也找不到任何的訓練模式可供新手熟悉這類型的遊戲。一開始的三個單人模式的劇情，主要都著重在對戰，雖然看得出來設計者想藉著劇情，跳脫出傳統即時戰略遊戲：建設→採集資源→消滅對手的窠臼，但如果你沒有基本的RTS 遊戲觀念，很快就會被敵軍給擊潰，而充滿挫折感。



遊戲中的單人劇情模式，包含了三個難度差不多的劇本，你可以自由調整每個劇本的難度，這幾個劇本包含了英國李察王子奪權與登陸法國的劇本，韓國16 世紀一位李將軍抵禦日本侵略的故事，和二戰時期相當有名的巴頓將軍，活躍於北非與法國戰場的劇本。單人模式的節奏頗慢，你必須逐步達成遊戲中指定的條件，像是把李察王子帶回村莊，或是幫修女找到教堂等，遊戲才會進入到下個階段。其中我最喜歡的是巴頓將軍這個劇本，這個劇本提供了單人模式中最盛大也最棒的戰爭場面，尤其在諾曼地登陸的這個章節中，你得統領陸海空三軍同時搶灘攻擊，那種刺激的攻防感，是其它章節的劇本所無法比擬的。







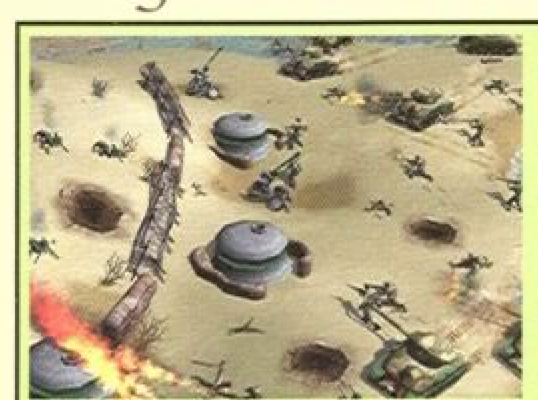
多人連線模式少了劇情的牽絆，玩起來則刺激有趣多了，當時期不斷地演進後，你也可以看到坦克與象兵，或是風箏兵與戰鬥機對決的奇妙場景。各個文明的平衡度也相當高，雖然在某些時代中會有較強的文明，但你可以藉著升級文明的等級，來改變戰況。多人對戰模式的另一個特色，是可以同時容納數萬個兵種單位在遊戲場景中移動，所以快攻不再是獲勝的唯一選擇了。

不過。雖然遊戲號稱是橫跨千年的七種文明，但事實上有些文明只能演進到特定的時期，《世紀霸業》共分成中古時代、火藥時代、帝國主義時期、一次世界大戰、二次世界大戰五個時期，在使用某些文明時，當你到了帝國主義時期末期後，電腦會開啓一個視窗問你是否要轉國，這是因為像是中國和韓國等文明的科技樹，已經到了盡頭，無法進入第一次世界大戰時期。你可以選擇英，法，德，俄，美等另五個文明作為你的延續，如果你選擇願意，你之前建築的一切，包括了建築物，兵種，內部參數，經濟能力等，都會被新文明對應的單位所取代。像是你生產的騎兵會被轉換成坦克等，有種時空倒錯的違和感。

嚴格說來，《世紀霸業》並沒有令人驚奇的新元素加入，之前謠傳的九大文明也縮水成七大文明，但藉著高度的平衡性，加上各文明間明顯的差異性，《世紀霸業》的多人連線對戰仍相當耐玩，加上流暢的操作性與優異的畫面表現（前提是電腦要夠力），《世紀霸業》仍有足夠的吸引力，讓老 RTS 迷好好消磨一段時間了。







遊戲護照

GAME PASSPORT

世紀霸業

設計公司：Stainless Steel Studios

發行公司：松崗科技

遊戲類型：即時戰略

AMD1500+、512M SDRAM、GeForce4 Ti4200、SB Live!5.1、8X DVD-ROM

操　作	熱鍵設定與世紀系列相似，老玩家應能很快上手。
耐玩度	單人模式劇本較貧乏，多人連線模式值得推薦。
劇　情	可同時支援數萬個單位移動，但電腦要夠高級。
聲　效	支援EAX音效，環場音效頗有臨場感。
畫　面	以即時3D構成的美麗畫面，雖耗資源，但值得。

雖然看不到新創意的加入，單人模式劇本有點單薄，又沒有新手教學的設計，但評藉著高度的平衡性與七個各有特色的戰役，《世紀霸業》的多人連線模式仍然相當精采且深奧。



漫遊者旅店

線上遊戲遊記大公開



漫遊者的旅店

線上遊戲即時報導

住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包你有賓至如歸的感覺。本店不收現金，也不接受刷卡，只接受提供一則你的小故事，歡迎多加利用」

只要是所有的網路遊戲或是連線對戰遊戲，像是仙境傳說、天堂、魔力寶貝、凱旋、天翼之鍊、A3、神之領域、奇蹟、深遂幻想、軒轅ONLINE、神州、魔獸爭霸三、暗黑破壞神2……等，都可以在此投稿。趕快來一展你的文章才華，將你在遊戲中不管是快樂的、有趣的，亦或是感傷的經歷、活動寫出來，刊出後將會得到經驗值和優渥的S幣，來稿請寄至editor@swm.com.tw 即可。

PS 有圖片的話更好，圖片盡量加註說明(免得不熟的遊戲不懂圖片意義^^")。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

仙境傳說 傾城之戰

龜島卡龜團

Loki-1　小貓夢　獵人

小貓小貓誰要養？

這天晚上又回到了久違的的RO裡頭，在即將改版之前，重新來熟悉一下RO的操作。之前都是跟老哥老妹一起練，我的小獵人都沒有加入組隊去試試團練的滋味，就來到古城外面去晃晃有沒有我的70級小嫩獵能加入的隊伍。「收69～79獵人卡龜島，就差你一個」，嗯～遠遠就看到一個聊天室標題如是說，剛好我的等級能安插進去，於是興高采烈的點進去。

˜幸福摩天輪˜：安

˜幸福摩天輪˜：要加入嗎？

小貓夢：嗯˜

簡單的問答，於是就收到了加入組隊的邀請，隊名是「還趴勒!!我就不信」，只是萬萬沒想到隊名竟是跟事實是相反的……哎呀～反正對我來說趴了很快就能回補的，只是苦了其他等級較高的隊友=.=。管他的，來去艾爾貝塔搭船出海了。

熱鬧的古城門口一堆人在招生，這是1B的情形，反觀1A的門口可是完全沒半個人



跟船夫阿伯聊天來搭船，在加入龜島團之前務必先解完搭船任務，不然可是會被踢出組隊

善用凹槽卡烏龜

進入了龜島洞窟，大夥也在此稍作歇息順便等落後的人，等下要直接前往龜島最深處的宮殿。幸好這群老手都懂得該怎麼走，之前只去過一趟的我可得跟著緊緊的，不然跟丟而被怪打趴了只會帶給隊友麻煩。


拖怪卡龜老鷹上



很快地，就到了最底層的龜宮，也在入口附近找了一處地方準備開始練。這時就看兩個祭司分別跑到牆壁凹處的兩邊站定，這時的我還不知道這麼做的用意為何，後來其他人就叫我去另一邊平坦的牆壁面壁站，這時就看刺客拖回來一堆的烏龜沿著牆壁回來，接著神奇的事情發生了！


該加的狀態通通都放上

或許很多人都知道是怎麼了，可是第一次見到這種現象的我卻嘖嘖稱奇，原來這些笨龜竟然會在凹槽轉角處卡住不動，只想猛追那兩個目標祭司，完全不理其他人怎麼射牠、放法打牠，只要別有人笨笨貼過去就不會被打。原本我在加入隊伍的時候只是以為要來這邊團練，沒想到竟然還有「卡龜」這一個好用的方法，這次真讓我大開眼界，也代表我太久沒玩也沒去看看討論區或是雜誌的攻略。

到了牆的另一邊就沒再看牠移動過

龜將軍橫霸肆虐

由於這一層是烏龜將軍居住的地方，所以也要小心龜將軍的突然出現，在實力不夠強勁的隊伍面前，隨時會有滅團的危機，很不巧地，牠老人家就這麼喜歡跑來我們團這邊逛街。也不知道是什麼時候出現的，就再大家專心清理卡住的龜時，牠老人家就悄悄地從另一邊走來，瞬間就看到一個接一個的翻倒在地，眼見牠就快Touch　me了，趕緊一個箭步放下定位陷阱，哈哈～夾住了吧！看你往哪跑。咻～飛…飛走了…這老鬼真是奸詐>_<，咦？旁邊什麼時候多出了一個”人”，”喂～老兄你哪位，跟你很熟嗎？站我旁邊幹麻！”瞬間我也翻了，原…原來是龜將軍牠老人家哪邊不好飛，一飛就還飛到我身旁，真是……。幸好，後來牠也跑遠了，之前逃掉的隊友也紛紛回來復活翻掉的隊友們，再繼續卡龜。至於龜將軍牠老家就跑到牆的另一邊，呆呆的在那邊歇息，之後也不知去向了。


邊遷徙也邊清路上落單的小龜


隊長取的團名或許也是今天很不順的原因之一>.<

換個地方試手氣

不知道是帶賽還是龜將軍帶來的後遺症，之後的卡龜都很不順，常常都會有脫隊的風龜、火龜跑來咬我們這群獵人，連擋在前的刺客也被輾過，大家也開始討論著要不要換個地方看看，最後達成搬家的決議。於是乎，我們「還趴勒!!我就不信」團就開始了往南的遷徙計劃，這下在最右邊的窟窿定居下來，也開始專心的卡龜生等。


一次很多隻的話，有巫師的大範圍法術真的是快很多

不過好景也不常，就突然在隊頻看到遠行拖烏龜的人發出了119訊號，他不小心被烏龜給輾過去，之後要去救他的人也翻了，這幾波的救難隊都一去不回，於是只好大家再慢慢殺過去救援。在地圖的另一頭發現了遠征隊的屍體，旁邊也翻了很多具他團的人，看來這邊不是有烏龜大軍經過，就是龜將軍牠老人家出巡的結果。只是在剛救起來不久另覓他處時，還沒準備好就遇到一大團衝過來，終於…死的死、飛的飛、回村的回村，隊長直說今天的出團很不順，還是下次再來好了，便解散了隊伍，今天的卡龜行就這麼不是很滿意的結束，總計也才升了20多%，唉～=_=

魔力寶貝 Ver2.0 龍之沙漏

暗殺犯追跡

天秤 傑洛克 格鬥士

冒險者/李哲瑋 40P/1200S



搜尋暗殺者任務

聽說第六等勳章已開放了，迫不及待想去冒險的我，跟團出發前往阿凱魯法村。這次的任務，不用整隊是同一種勳章，只要是第七等勳章即可。

到了阿凱魯法村，我們前往王宮2F的客室找外務副長官史達，對話後可以得知是某個大人物遭受暗殺，希望我們將他活抓過來接受刑罰，於是我們接受了史達副長官的委託。



接受了史達副長官的委託





地下遺跡入口的傳送石

前進地底遺跡

根據情報，是要到米內葛爾島(386.329)的地方進入地下遺跡，而這個座標得先通過路霸才能到喔！所以我們一群人通過南恰拉山來到了路霸面前，不過這次不用打鬥了，因為金牛寶寶身上有路霸給的友情信物～「大地結晶」，就這樣，路霸很和善的讓我們通過了木橋。

過了橋後一直往東走，很快就可以發現進入地下遺跡的山洞了，在地下遺跡入口裡會有個傳送石，可以藉此進入地下遺跡的迷宮。迷宮一共有12階，而這裡出現的是會搶錢的山賊與新寵粉紅菇，所以大家要記得先把錢存在銀行嘿！不然被山賊偷了可就不好噜！Q_Q

在迷宮裡，可不要看到樓梯就猛下去喔！因為得在迷宮的某一樓裡尋找雅可布督府執政官，要找他拿取進入底層的「木之鑰匙」，還有…別忘了自己也要準備銅鑰匙來這裡開寶箱喔！不然看著一個個的寶箱出現卻不能開啓，那可是很心痛低>"<



新寵物～粉紅菇

謎樣的小豆

到了底層後，在一塊石碑前使用木之鑰匙進入了牢房，這裡要注意喔！因為當你使用鑰匙傳送到裡面後，你是站在小豆的旁邊，所以要是你不小心點到他的話，你就得跟他單P噜！當大家都組好隊後，再點小豆進入戰鬥。

其實小豆不難打，只要大家同心協力的合擊他，他很快就會趴地了，要是你在此時，放攻吸、攻反的話……

小豆：要把那個防護罩給打飛！

一堆氣功彈就會這樣飛過來了>_<

打敗小豆後，要再跟他說話，她會問你是否要殺她，這裡的選擇，最好是同隊都選一樣低，不然會被傳送到不同房間去，而我們這隊當然是狠心的選"是"了……Q_Q。如果選否的話，會被傳送到動物實驗室，那邊可以抓到1級的虎人跟貓妖。而我們則傳到太古之研究室，往前走會看到一個穿白色忍者裝的時雨，與他對話。

時雨：你們也發現到這了呀！

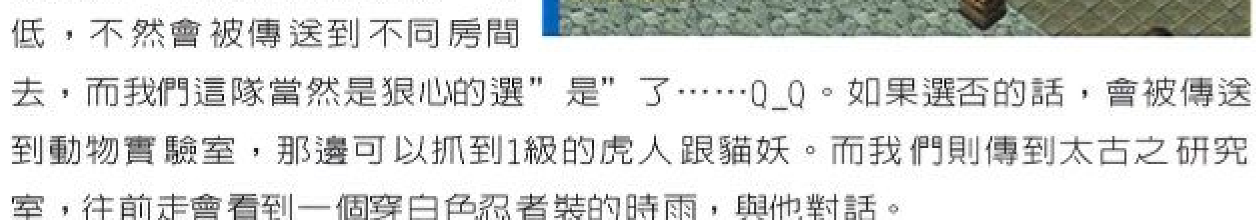
咕，出現競爭者。

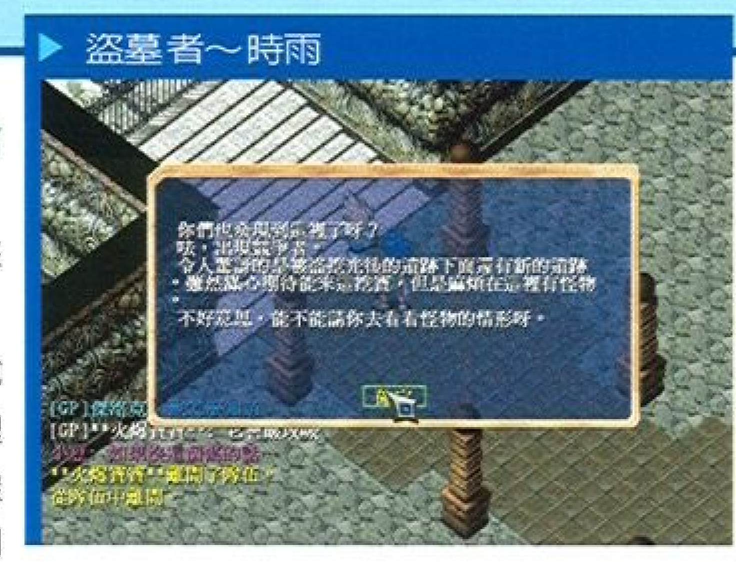
令人驚訝的是被到挖光後的遺跡下面還有新的遺跡。

雖然滿心期待來這挖寶，但是麻煩這裡有怪物。

不好意思，能不能請你去看看怪物的情形呀。

原來你是個盜墓者喔！我們才不是來偷東西的勒！什麼？裡面有怪物>"<那麼危險你幹嘛不自己去。正當我想逃跑時，他竟然把我推了進去Q_Q，進入了櫻之間。





盜墓者～時雨



怪異的小豆>"<

三個長相一樣的女孩

疑？哪有怪物？只有一個叫小櫻的女孩阿！最怪的是…他長得跟小豆好像喔！令人不寒而慄。當我們上前去，竟然引發了戰鬥。

小櫻：你看看……怪物正在吃我……

什麼？哪來的怪物？在哪阿？看著她一直亂射攻擊著我們，我們只好合擊殺了她。打完後，傳送到梅之間。一樣又是個長的好像小豆，但名叫小梅的女孩，跟她說話就又進入戰鬥了。

小梅：你聽的到…我的聲音嗎？你說我想要從這出去後吃了你？那是我身體裡的怪物說的，快點救我啦！

呃…怎麼會有兩種聲音混合在一起阿！好恐怖喔！有點像是異形躲在她身體裡……。打敗她後，傳送到山吹之間。還有阿！來吧！來吧！管你是什麼，開打！


黑暗醫生阿魯巴斯

山吹：你…是要殺了我們而來的對吧？我聞的到那股味道…血和肉的味道飄進我鼻子裡。

你這個恐怖的怪物，竟然躲在那麼可愛的女孩身體裡，看我怎麼制服你……。將山吹打敗後，來到了研究管理室。

改造人間人

等等！那個人怎麼出現在這裡……黑暗醫生阿魯巴斯。我的天阿！原來又是你在搞鬼。等大家整好裝備後，阿魯巴斯，看招！進入戰鬥後，出現的不是阿魯巴斯，反而是剛剛的小櫻、小梅及山吹。

小梅：從你身上聞到小豆的血……

小櫻：就算是魔物，死掉的話也很痛呀


噴火獸蓋美拉

山吹：就算一直被破壞，也還會有新的身體！

看來你們是被阿魯巴斯改造了，對不起了，我們必須殺了你，以免後患。此戰鬥只要一直打中間的小梅就好了，大約過一會後，他們會陸續逃跑。別以為戰鬥就這麼結束了，因為……

山吹：我看到了…梅和櫻眼裡所看到的東西…

小櫻：無法控制的力量…感覺到力量湧現……

小梅：當我們的肉體合而為一時，偉大的獸王就會誕生…

等他們都跑掉後，接著會出現噴火獸蓋美拉跟4隻改造殭屍。天啊！你們是學依代玩變身喔！竟然跑出了一個龍頭+獅頭+羊頭+蛇尾的大怪物，且還不停的咆哮，真是夠恐怖低！據說這隻噴火獸會使出高達9xx傷害的乾坤一擲，還好我們都沒看到^^"。而旁邊的改僵則會使用自爆，就算你把改僵殺光，噴火獸還是會不停的召喚，所以我們的打法就是……寵物打噴火獸，而人就用多數攻擊技能來減少周圍改僵的血量，以免他自爆傷害的太大，而主教就是不停的幫我們補血。

就這樣看著氣彈飛阿飛、亂射咻阿咻、改僵爆阿爆、噴火獸咬阿咬……不知過了多久，主教說話了，原來他快沒魔幫我們補血了，當他發出警訊時，對面的噴火獸竟然倒地了=_="。耶！難纏的傢伙終於趴了，接下來只要把改僵清一清就可以了，接著再跟噴火獸說話。

實驗成功……我們終於利用人類來完成新的進化。

總有一天……我們還會再見的……嗚喔！

改殭的自爆！

第六等勳章入手！

傳送到太古之研究室，找執政官長瓦吉說話傳送出去。我們就又回到了山洞外，此時任務已經解完了，而當然要回去領賞了，所以我們又登出再坐一次船來到了阿凱魯法村王宮2F的客室。

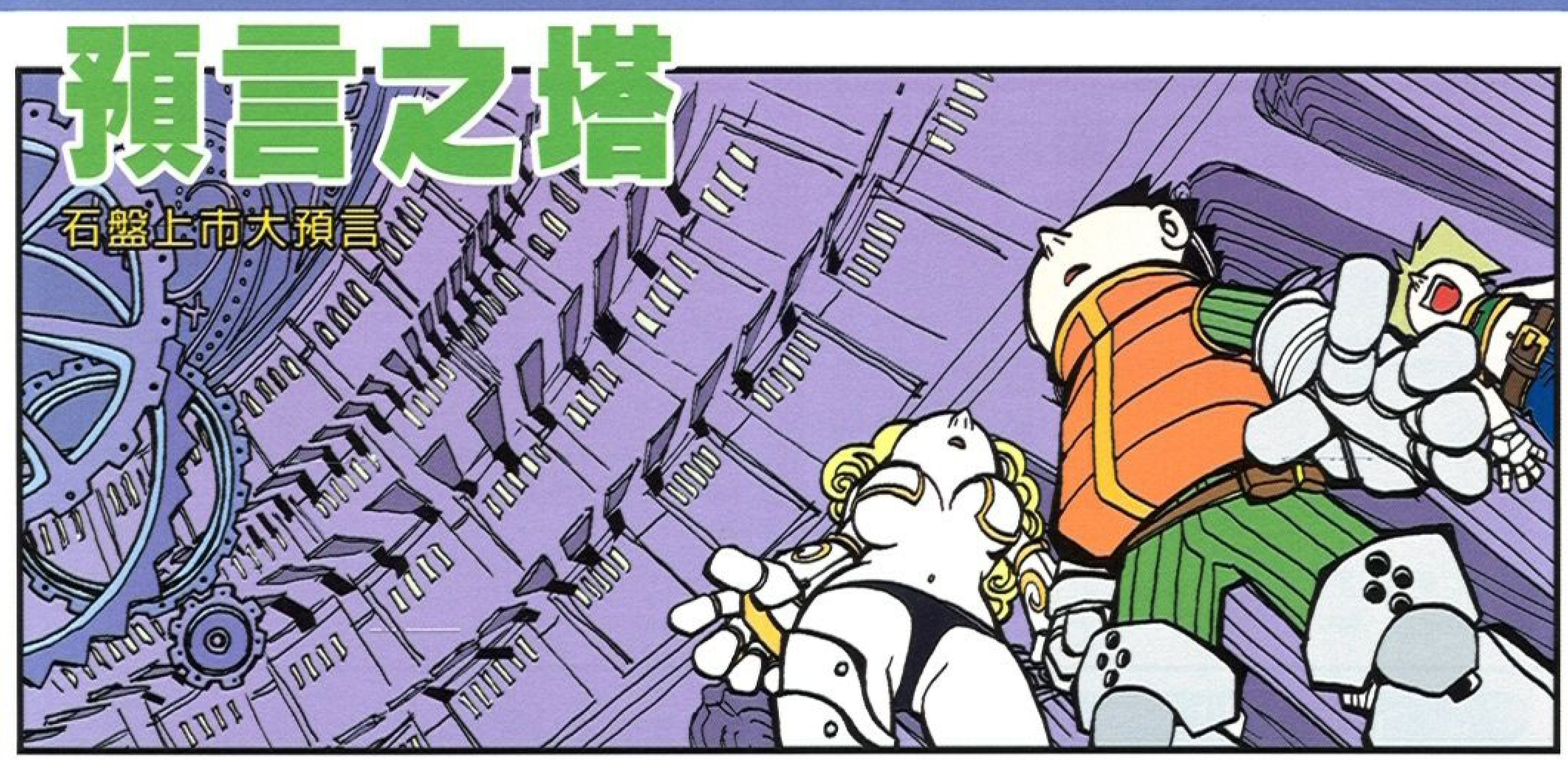
外務副長官史達感謝我們幫他調查這次的事件，給了我們每人一個真紅的腕輪、5枚古錢幣及第六等勳章的稱號。耶！我得到艾爾巴第六等勳章的稱號了！

得到稱號與獎品^0^

這次的冒險，實在有夠刺激的啦！沒想到噴火獸竟然長那個樣子，我還以為是紅色的噴火龍勒！第六等的冒險終於結束了，不知下次的第五等會是一個怎樣的挑戰呢？一起拭目以待吧！

預言之塔

石盤上市大預言





角色扮演《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 10月
●救世英豪 2	890 元	英寶格
●奇幻仙境	699 元	TGL

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 11月
●Heart of Stone	1080 元	英寶格
●神鬼奇航	未定	英特衛
●緋蒼幻想曲	未定	光譜
●暗黑破壞神世紀加強版（含1.1patch）	1588 元	松崗

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 1月
●蕩神誌	未定	英特衛
●冰風之谷二　中文版	未定	英特衛
●絕冬城之夜：黯影謎咒（資料片）	890 元	英寶格
●絕冬城之夜（黃金版）	未定	英寶格
●龍虎門	未定	亞博克

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●女神戰記	未定	kiwi
●真．倚天屠龍記	未定	智冠

益智、音樂《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 12月
●模擬鄰居	未定	光譜
●大富翁 7	未定	大宇

即時戰略《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 11月
●世紀霸業	1280 元	松崗

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 12月
●帝國爭霸－風雲再起	未定	冠捷資訊
●魔戒之戰一中土世界爭霸	未定	卉谷公司

經營、模擬、養成《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 10月
●創業王C.E.O	未定	光譜
●模擬企業II 中文版	850 元	松崗
●模擬市民：魔法世界	890 元	美商藝電

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 11月
●海商王	未定	光譜
●金瓶梅－真人版	未定	伊思麗

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 12月
●Yager	未定	英特衛
●模擬樂園 2：時空歷險（中英文雙語資料片）	690 元	英寶格
●鐵路大亨 3（中文版）	未定	英寶格
●冒險島物語（中文版）	890 元	英寶格

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●模擬市民 2	未定	美商藝電

動作、冒險、運動、競速《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 10月
●荒野大鏢客	990 元	英寶格
●辛巴達七海傳奇	890 元	英寶格
●俠盜 3	1080 元	英寶格
●絕地武士：絕地學院	1200 元	松崗
●驚之盾資料片：雅典娜之劍 中文版	880 元	松崗
●Blood Ryan	未定	英特衛
●殺手十三	未定	英特衛
●哈利波特魁地奇世界盃	990 元	美商藝電
●國際足盟大賽 2004	1090 元	美商藝電

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 11月
●四海兄弟 （中文版）	890 元	英寶格
●危機最前線 2	990 元	英寶格
●急救先鋒	未定	昌哲科技
●大逃亡	990 元	英寶格
●沙漠風暴 2 － 前進巴格達	890 元	英寶格
●魔戒 3 部曲：王者再臨	1290 元	美商藝電
●勁爆美國職籃 2004	1090 元	美商藝電
●星際大戰：舊共和武士	1090 元	美商藝電
●極速快感：飆風再起	1090 元	美商藝電

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 12月
●Beyond good and evil	未定	英特衛
●Far Cry	未定	英特衛
●"War Hammer 40,000 AD : Fire Warrior"	未定	英特衛
●EVER17	未定	光譜
●決勝時刻中文版	1280 元	松崗
●CSCZ 絕對武力之一觸即發	1190 元	松崗
●危機最前線 2	990 元	英寶格
●魔鬼終結者 3	1080 元	英寶格

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 1月
●嗜血狂魔	未定	英寶格

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●浴血戰場 2004	未定	英寶格
●榮譽勳章太平洋戰役	未定	美商藝電
●刺客任務 3	1080 元	英寶格

策略、戰略《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 11月
●文明帝國 3：一統天下（英文版資料片）	790 元	英寶格

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 12月
●魔法風雲會：天命戰場（中英文合版）	未定	英寶格
●文明帝國 3：一統天下（中文版資料片）	790 元	英寶格
●成吉思汗	未定	天泉科技



遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 1月
●遊戲製作大師 2 － RPG 篇	未定	光譜
●遊戲製作大師 2 － 戀愛模擬篇	未定	光譜
●Full Spectrum Warrior	未定	英特衛

多人線上遊戲《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 11月
●金庸群俠傳之郭靖大俠	69 元	中華網龍
●吞食天地之軍團學園	49 元	中華網龍
●三國演義赤壁之戰	49 元	中華網龍
●生存 Online	未定	瑪亞線上
●神州 ONLINE 桃花仙境	未定	宇奧科技
●童話 － 愛麗絲夢遊仙境	未定	雷爵
●武士傳奇 地城首部曲	49 元	傳奇網路

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 12月
●迷霧世紀	未定	英特衛
●風雲 online	未定	第三波
●萬王之王 2	未定	雷爵
●東方傳說 ONLINE	未定	中華網龍
●超武俠大戰	未定	SQUARE-ENIX
●神甲奇兵 Online	未定	昱泉
●仙境傳說夢想天空	未定	遊戲新幹線
●希望 Seal Online	未定	易吉網

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 1月
●星空之門	未定	遊戲新幹線
●天堂 II ：渾沌的年代	未定	NCSoft

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●創世紀 10 網路版：奧德賽	未定	美商藝電
●光之國度 online	未定	向日葵小組

玩家救濟所

向老編發牢騷的地方





玩家救濟所

專治各種疑難雜症

玩家救濟所有問必答　歡迎來信！

最近看了雜誌社的人在玩希望(Seal Online)，感覺上好像也不錯，老編很喜歡釣魚的點子，只是，好像沒看到雜誌社有人在釣魚，幾乎都直接跟遊戲公司伸裝備，沒人真的一步一腳印在玩耶，不過，話說回來，要是真的慢慢玩，雜誌可能會玩成季刊或年刊了。快年底了，幾乎所有新的舊的遊戲都重裝出擊，RO要實裝2-2轉，天堂要推出第二代，想必大家這個寒假會過的很充實吧，有任何感想，歡迎來信分享，老編的信箱是chief@swm.com.tw，等你來信哦～



整合泛白聯盟 老老配正式出線！！

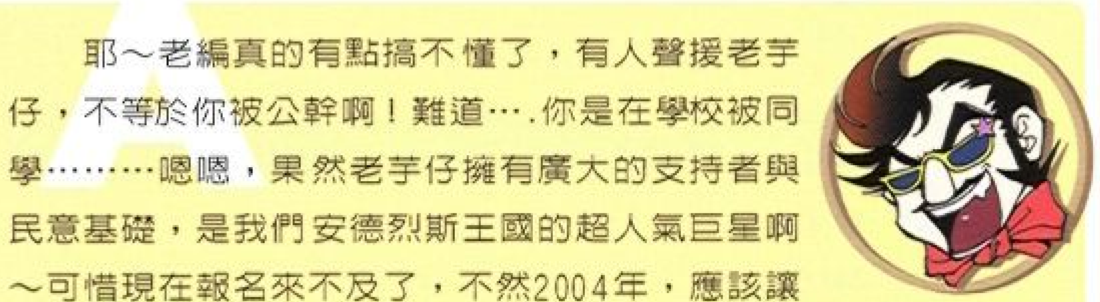
to 老編大大：

好啦……對不起啦……我會接受老芋仔的寫法，老芋仔，對不起喔，自從上次刊上後，我一直在想，這樣寫會不會太過份了……請老編大大轉告老芋仔，軒雲知錯了……《真的！！真的！！》對不起啦.....

to 老芋仔：

真的對不起喔……我會接受你的攻略的……《我被公幹了…哇……真的對不起啦……》

◆軒雲　50S



A

耶～老編真的有點搞不懂了，有人聲援老芋仔，不等於你被公幹啊！難道…．你是在學校被同學………嗯嗯，果然老芋仔擁有廣大的支持者與民意基礎，是我們安德烈斯王國的超人氣巨星啊～可惜現在報名來不及了，不然2004年，應該讓老編和老芋仔搭擋的「老老配」，代表「泛白聯盟」參選，和「連宋」、「陳呂」配好好互別苗頭一番才是，嗯……「老老配，凍蒜！凍蒜！」的呼聲在老編腦海中響起，真是令人神往啊。軒雲你也不用太自責了，這樣吧，等「老老配」成軍後，你來當總幹事吧，走路工就免拿了，如何？

驚聲尖叫－中獎也瘋狂！！

老編大大：下課後到金石堂閒晃的我，看到手錶日期是十月底。忽然之間，雜誌架上突然發出一陣刺耳的光芒，軟世就像是磁鐵般的把我吸附過去～我著了迷般，拿起軟世，毫不猶豫的掏出身上最後的230元，結帳。

抱著軟世的我一臉滿足的走近KFC，才想到自己的錢只購買一包小薯，我卻心甘情願。打開軟世，翻到前面…沒中獎，翻到後面…留言沒被刊出。小小失落了一下。

可是！當我看到仙境同盟會最後的174中獎名單，我的尖叫聲嚇到同桌的同學！+9三洞十字弓…謝謝軟世能抽中我，超高興的捏！

我愛軟世！！

◆By漫兒　50S



A

嗯嗯，+9十字三洞十字弓哦，好讓人羨慕，老編的獵人用的可是+8的十字弓啊！打犬妖弓箭手打到快哭出來，精鍊鍊爆了N隻才入手的，入手以後，老編就打死在也不去欺負他們犬妖兄弟了，因為……十字弓真的很難掉啊啊啊～

話說回來，老編好像積年累月趕稿，有點山中無甲子，寒盡不知年了～上次感到肚子餓了，去買一碗麵線羹，才發現原來一碗要三十元啊，一直以為是十五元的東西說，可能是老編吃伸手牌吃到不知行情了……還有，記得以前M牌的小薯才十八元，怎麼現在小薯行情漲那麼多?不過，老編教你省錢辦法，下次可以跟櫃台要一杯免費的冰開水哦，一般都會給的。你問老編我為何知道？因為…老編在M牌那裡打過一年工啊啊啊～



年終獎金憑空消失 仙人密室被害事件！？

就在我把RO的抽獎卡寄出去的幾天後，我發現了一件非常嚴重的問題，就是我居然在我的皮包被發現了那張抽獎卡，這就表示我居然把一個空的信封寄了出去，說不定會中獎的耶，嗚嗚嗚…

◆正在重寫一封的大和翔 50S 



哇哈哈，還好你寫信來了，不然，仙人一定丈二金鋼摸不著頭腦，說不定會以為是什麼抗議抽獎難抽的無言信函，不過，萬一你那封得獎，麻煩再來信告訴老編，老編一定會在發年終獎金時如法泡製，發個空白的信封袋給仙人，哇哈哈～



美麗的錯誤 總是不會嫌太多……

TO英俊的老編

在174期中看到抽到的是安德烈斯王國單行本1，可是寄來的卻是RO的攻略本，不知是缺貨還是怎麼了？

◆清香白蓮 50S 



嗯嗯，在此公佈一個好的壞消息，那就是……之前抽到安德烈斯王國單行本1的人，我們全部寄錯了………全部寄成RO的攻略本………所以……我們會補寄給所有得獎人安德烈斯王國單行本1一本，至於RO攻略本，就當免費贈送賠償大家的精神損失了…老編含淚致歉T_T……



第二次贈獎突槌行動－請各位先上車後補票！

上期（174期）雜誌的攻略圖書館的英雄本色後，不是有英雄本色週邊的抽獎活動，中獎公佈下期（175期）的雜誌上，為何我翻整本都找不到中獎名單？難到是騙人的？

PS我認為僵屍妹公仔（一個）值750元

◆吉偉 50S 



嗯嗯，又要在此說聲抱歉這個英雄本色的贈獎活動，是當期尼爾斯臨時安插到仙人的攻略圖書館裡的，結果……事後沒人記得要公佈抽獎名單，而且…看到你的回函後，居然也來不及在本期糾正補上，還好目前獎品都已到位，會在本期出刊後寄給所有得獎人，然後……在下期補登中獎名單……就醬，Sorry T_T

誰說砍不掉？看老編傳授RO角色蒸發大法！

在RO中，我想砍掉其中的一位角色，可是我那個帳號的EMAIL忘了，打電話給新幹線也都忙線中，或告訴我「你輸太慢了」，我要怎麼樣砍掉呢。

◆家鴻 50S



這個問題問老編就對了，老編英俊挺拔聰明蓋世，除了婚姻大事以外，實在想不出有問題無法解決的啊！方法如此：首先，找到你原本註冊會員的那台電腦，進入遊戲新幹線的官方網站，選擇「註冊新會員」，然後將滑鼠移到eMail那欄，不要輸入且連擊滑鼠，理論上會出現所有你之前輸入的email，不管你之前是正經八百輸入的也好，或是亂打的也好，把它們抄下來，然後在砍角色的地方一個個試過，百分之一百解決你的問題，當然，若你之前是在網咖註冊的，此法百分之百無救，就醬，謝謝～

新S幣攻勢－紅色空包炸彈試射始動！

1.這個月軟世慢了3天是不是為了等仙人的遊戲編完啊？

2.上期不是說要公布索特王為啥不自己戴神器嗎？

3.我覺得仙人的遊戲比較像大富翁

4.老編您的公會是叫「安德烈斯王國」還是其它？

5.請問王國裡的成員有幾個人在玩RO？

PS 看老編好像在為吃喜酒的錢傷腦筋，我教你一個方法，你只要在紅包袋裡塞報紙就好了，但後果自行負責！

PS2 祝老編早日攻下城堡與繳完卡帳

PS3 希望抽到奇幻仙境

◆小鄭 50S



1.嗯嗯，應該是，肯定是，稿子拖到最後的老編說是就是。

2.月藏大人肯定是忘了……不過，看了這期回函鐵定會想起來，但是，他會不會任性到不想更正這個遺漏，實在是說不得準。

3.哈哈，真有你的，其實仙人在加入我們軟世之前，做過不少大富翁型的遊戲哦，相信有很多骨灰級的玩家一定玩過他的作品，只是，在此不方便公佈遊戲名稱啦。

4.上上期公佈過，目前叫「妹妹特攻隊」………

5.保守估計十人以上。

早看到你的回函就好了，忽然想起老編可以用S幣代替錢錢啊！！嗯嗯，下回就這麼搞，可惜信用卡帳不能用S幣抵……所以……大概要到民國一百年才能繳完吧……T_T

特技大攻防－老編輸誠自廢武功！？

話說～

小人我在看『線上遊戲企劃大比拚』時，忽然熊熊給他靈機一動……

未命名？（還沒想到）

攻：攻擊技　　　防：防禦技

老編：攻—『叫我國王』～至高無上的神祕力量……
防—『我是帥哥』～利用大家的嘔吐物擋攻擊（笑）

愛德琳女神：攻—『廣告傳單』～廠商的力量（錢？）
防—『青春永在』～可使時間暫停～（汗）

月藏：攻—『神奇畫筆』～畫出來的就是武器
防—『修改圖畫』～更改能力點數

遊戲仙人：攻—『密技』～2倍攻擊力……強
防—『攻略』～2倍防禦力……猛

嘻嘻……不錯吧！

PS．如果……受老編青睞的話，幫我換『RO浴巾』吧！

◆東仔　50S

你………擺明了唆使老編篡位啊～老編可是忠心耿耿效忠國王大人的，要知道，沒那個血統是當不成那個國王的，要是國王大人有個三長兩短，至少還有蕾蕾在咩，所以，老編的部份要稍微改一下：

老編：攻—『我愛國王』～
至高無上年終獎金的神祕力量……
防—『我是帥哥』～
利用大家的嘔吐物擋攻擊（笑）

嗯嗯，就這樣……對了浴巾沒了，有一條老編用過的，可以嗎？



虎父無犬子　話說老芋仔一門之忠烈傳說



即然老編大大說了寫歌頌文可以伸『英俊挺拔老編萬用手冊』，那我就來試試看吧。一開始是為了遊戲報導才買，因為其他的別人有，所以我就買軟世，後來卻被老編與老芋仔的文章所吸引，讓我非常喜歡。許多雜誌所報導的內容都大同小異，文章內容也平淡無奇，少有能讓讀者莞爾一笑的內容，容易感到無聊，只有軟世每期都有好笑內容，比較不會感到無聊。當然月藏大大的漫畫也很不錯，每期都很有看頭，所以要買當然要買最棒的軟世，而我現在都是滿心期待的去，當然軟世也未曾讓我失望。最近看軟世發現有一些文章有缺，或許是天變化太大讓工作人員身體不適，才出現些許的小漏洞，希望你們顧好身體，軟世能越做越好，我也會繼續支持軟世的，加油哦！最後我想問老編老芋仔的學歷，致是什麼學歷能寫出這麼風趣又不失深度的文章？

◆芭樂　50S

這……老芋仔治何經典，有何學問？老編真的不知，套上群英會的名句：「尋章摘句，世之腐儒也，和能興邦立事？且古耕莘伊尹，釣渭子牙，張良、陳平之流，鄧禹、耿弇之輩，皆有匡扶宇宙之才，未審其生平治何經典——豈亦效書生區區于筆硯之間，數黑論黃，舞文弄墨而已乎？」嗯嗯，用諸葛孔明的話來形容相差不遠了……老芋仔能成為老芋仔，就是有他過人之處啊！想當初，老編也是三顧茅廬，才得老芋仔首肯為我們軟世效力啊，如今虎父無犬子，老芋仔的兒子也快六年級了，未來的志向就是一當軟世的特約作家啊～嗚……令人感動…

老編能偶然COSPLAY一下劉備，都是拜老芋仔大展身手的功勞啊～嗯嗯，愈說愈噁，就起先打住了，話說回來，你的歌頌文質量皆佳，好吧！就送你『英俊挺拔老編萬用手冊』一本，謝謝～

歌頌二連發－淺談歌頌文不得不存在的理由



自從某一次走近7-11，突然看到美美的祭師在「軟世」的一角，當下決定買了它！！回家翻開後真是大開眼界。哇～真是超棒！！超愛「軟世」。每個月最期待的就是「軟世」出刊嚕！不過我寄出的回函，老編你會看到嗎＠＠

PS.那個"奇幻仙境"…我想要，可以嗎？不知道以上算不算歌頌文體…（不安中）想要..拜託！

◆玉燕　50S



TO:超帥的老編：

打從我開始接觸線上遊戲開始，買的第一本雜誌正是軟世，當時線上和單機的雜誌並不多，為了收集資料，只好去買一本雜誌，當我見到軟世時，那幾乎完的美術封面，精采的內容，深深抓住了我的心，那時只有個感覺，就是『為什麼讓我看到如此讚的遊戲雜誌啊～如果以後再也看不到那麼辦啊～』於是從那天起，我省吃儉用，只是為了買軟世（國中生錢不多）；動用了各種人情方法，只為借看更早以前的軟世，軟世是我的第三生命！（因為我的是男生嘛>_<）

PS1　祝全體工作人員身體健康。
PS2　謝謝軟世讓我抽到聖女之歌二和五骨仗
PS3　那～仁慈大方的老編能不能也給我一個RO CD收集盒
我認為僵屍妹公仔（一個）值1500元

◆光之筆　50S



這……兩篇中規中舉的歌頌文，是每期老編混篇幅的最佳聖品。不刊，老編趕稿難過煙會多抽幾根；刊了，四海昇平國民安和樂利，腦內安多芬製造出幸福的感覺，結果，這回老編又忍不住刊了，東西也不好意思不送，請大家再一次原諒老編的任性吧！喔喔喔～僵屍妹值1500元哦，其實……老編有一個，打九折賣給你吧！



響應國產單機遊戲－衆國民站起來！

最近好不容易有機會把聖女之歌2給破台了～我覺得台灣的單機市場還是有希望的，聖女2的美工，音樂都很NICE，不輸給那些日產的遊戲，所以大家要努力的支持國產單機遊戲啊～

P.S支持仙劍的站起來～不要輸給幻想三國誌啊！

◆子心 50S 



嗯，其實據老編了解，許多國產的傳統單機遊戲大作，只要維持良好的製作品質，市場的反應還是很不錯的，只不過，非續作的單機遊戲，也就是新題材的遊戲，除非遊戲性有很亮眼的表現，在目前的偏重Online Game的市場上，就很難出頭天了。目前遊戲市場有集中化的傾向，大者衡大，強者愈強，除非有廣大的玩家響應，不然實在很難撼動如此市場一分一毫啊～不過，支持國產遊戲的宗旨是對的，也請大家用行動來表現吧！在單機的部份，請拒絕盜版，讓能堅持國產路線的工坊，多一點彈藥來打這場硬仗吧～對了，幻想三國誌也是國產遊戲哦，老編有點搞不清楚這個口號了……

環宇探奇－且聽老編的雜誌宇宙星球論

致　軟世編輯部

小弟我玩PC GAME已玩了將近十年，大約從5年前，每個月就開始固定買2本PC-GAME雜誌，一本是『軟世』，另一本則是『新XX時代』。說真的，雖然軟世一直都有在改版、創新，但在『安德烈斯』這改版之前，我一直比較喜歡『新XX』，但在此之後，我越來越喜歡『軟世』了，（雖然之前也粉喜歡啦！）現在的『新XX』停刊了，雖然自它改成一月2本出之後，我就覺得一定會醬，不過還是蠻感傷的，最後希望在小弟的有生之年，每個月都能買到一本味好料實在的『軟世』～^^

◆奕緯 50S 



這……友刊的事，也是讓老編為之感傷……十幾年了（真的有十幾年哦），我們和友刊各自有擁自己的讀者群，當然其中也有共同的讀者，兩本雜誌算是兩個指標吧，有如天空中的兩個星球，在一個平衡的宇宙運轉，而這個宇宙是遊戲的次元構成的，如今，當一個星球消失了，相互間的引力也因此起了變化，我們這個星球被拉力引導也慢慢移動著，然後再找到適合的軌道運行，只不過，當我們仰望天空，天空的確變的不一樣了，但是，天空會永遠存在，因為……原來，我們這個星球可是………一顆永動不息的恆星啊啊啊～請大家支持軟世，讓遊戲的宇宙不滅，衆星球永動不息，謝謝～

安德烈斯心情留言板

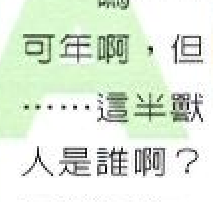
Q 這一次明信片上的老編，一點也都不像是劉備，看老編這種嘴臉和坐著的樣子，讓我覺得好像是把人民踩在腳底下秦始皇，要扮劉備應該是索特王去扮比較有樣子。

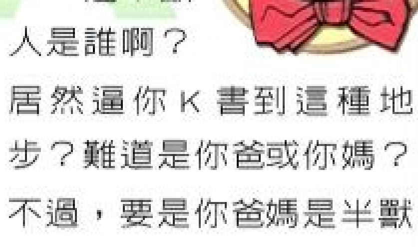
◆小黑 50S 



這…老編一向主張以德服人，雖然長相醜了一點，魅力值只有二十幾，但扮一下劉備過過癮也不行？這是COSPLAY你懂吧？你以為每個扮不知火的和她身材一樣讓人噴鼻血？再說人家我們索特王若真的要扮，也是扮比劉備高一級的……漢獻帝吧？…耶……然後給董卓75……哎……再被曹操叫來叫去……然後改朝換代…這……好像快發年終獎金了……這話題還是先就此打住吧~老編怕怕~

Q 兩個世界
一個真實　一個虛幻
虛幻的我　已
被現實的半獸人
拔去　對外的聯繫
只留下現實的我
繼續爬高　那
書砌的高塔啊！

◆GOGOA淚筆 50S 



嗚……可年啊，但……這半獸人是誰啊？居然逼你K書到這種地步？難道是你爸或你媽？不過，要是你爸媽是半獸人，你是什麼人啊～怪怪，請再來信說明………

Q TO 老編：沒什麼好寫的，SO我就隨便寫了一首不知道什麼碗糕的東西：你只要一個月沒買軟世就會～今天吐血、明天噴血、後天無敵噴內臟，然後死翹翹。～OVER～

PS 偶非常想要奇幻仙境啦～
在P劉備老編非常口愛啦～

◆貧窮的初二生 50S 



終於出現了……與歌頌文體有如處在天平的兩端，像光明與黑暗的一般互相剋著，這可是標準的「詛咒文體」啊～～這……簡直是惡魔的文字………連老編都寫不出來啊！仔細想想，老編是不能和惡魔交易滴，所以……奇幻仙境就別提了，來來來，50S拿去，貧窮無罪、惡魔退散啦！！

Q YA~中華隊終於可以參加雅典奧運比賽，一切的辛苦終於有代價了！

◆妞子 50S



嗯，中韓之戰老編也守在電視之前，一直看到最後一局，當高志綱打出那一球時，老編喝到嘴裡的飲料都嗆了出來了～真是太好了，中華隊！！想必大家都知道了吧－美國隊被淘汰而無法參加奧運了，雖然已經確定看不到大聯盟球星在奧運大展身手，但是中華隊得牌的機率也是大增啊～為了奧運獎牌，請大家一起繼續支持中華隊吧！！

魔王的洞窟

魔王棲息的所在





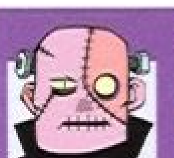
魔王的洞窟

人民在此發洩對遊戲的不滿情緒

歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個15P跟100S，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：

欠罵的對象：
（可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商）
開罵者：
（請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名）
為何該罵的來龍去脈：
以上是將公開的訊息
以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料：
真實姓名、電話、地址、身分證字號



欠罵的對象：

智冠科技和新幹線

開罵者：暗黑戰士　kyleham

為何該罵的來龍去脈：

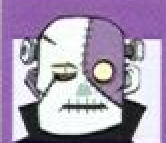
你好，我是一名來自馬來西亞的玩家，可以說是忠實的RO玩家，除了RO，我沒有玩其他的網路遊戲了，但……最近我發現一個問題……很大的問題，智冠總經理－王俊博先生，說過用了8千萬台幣在大馬設立RO，這個新聞在大馬的各個報紙都登了出來，而他說在大馬會設馬來版的RO和英文版的RO，但華文版的還在考慮，因為臺灣有了華文版，所以就是說，要玩華文版的，只有連線到臺灣去，但問題來了，在大馬，已經進入了RO的包裝、配套，我在最近買了RO甜蜜人生卡，抽到15點點數，本來想說存的，但網頁說卡號或密碼有錯誤，我叫了我的朋友們在分別不同的電腦試過，卻還是一樣的答案，不可能我和我朋友的眼睛都有問題吧？，那好了，我密GM，GM說叫我打去客服或郵寄，天，一張RO甜蜜卡才5元馬幣，但要我打去臺灣或郵寄去就為了個5元，搞不好事情沒解決反而讓我賠更多的錢，但是，那裡可以說算了，不追究？白白丟了5元，感覺上是受了騙……若以後還有人中招，怎麼辦？？

還有，臺灣的RO又不是說很安全，常常有人被騙東西，盜帳號，我之前被騙了個黑蟻夾，你們說去報警，請問你以為馬來西亞的警察會做嗎？但我又不能去臺灣報警阿？那不就是以後那些無良心的人都找我們來下手了阿？不是嗎？我們能作什麼？就知能當隻羔羊阿？你們不成想過若其他國家的人玩RO會怎樣的嗎？受騙了就知能去臺灣報警嗎？若你們在馬來西亞有設的話，我那裡會在臺灣呢？而且，臺灣跟馬來西亞的華語有分別，你們說些拼音，我們不會看，我們說英文，馬來文，你們又不明白，跟本就不一樣，為何你們智冠會說若要玩華文版，就可以玩臺灣的呢？你們臺灣的RO都LAG到死……臺灣人也說LAG，那我們這些要從馬來西亞連到臺灣的話，不是更死嗎？我還真不明白也~那，我還想請問新幹線，剛剛的那些點數卡，被騙的問題？你們要怎麼解決阿？

魔王的眉批：

國外玩家與遊戲廠商的關係，我們看來真是混亂^^|||，畢竟不在國內，什麼事情都不方便聯絡，不過台灣的月卡相關如果是正式引進銷售到馬來西亞（有些可能是水貨），那新幹線應該還是要負起應付的責任，要想辦法在當地處理該地玩家的問題，不可以拿自己身處台灣當擋箭牌，ps.也許真的是密碼打錯，請仔細看看，有些數字跟字母會混淆，都試試看吧，賞20P、150S。

欠罵的對象：



大宇資訊

開罵者：暗黑戰士　Burnegg

為何該罵的來龍去脈：





各位兄弟姐妹，鄉親父老們，今天本人要在此揭開大宇黑暗的一面。大宇表面上看起來可說是臺灣數一數二的超級遊戲公司，暗地裡，他卻幹了一系列的壞事。可說是岳不群那類型的"人"。他利用我對仙劍系列的熱情，欺騙了我好不容易存回來的鉅款。七月尾推出的大宇新作－《仙劍奇俠傳三》，我苦等了三個月，三個星期前終於買到了。說起來，蠻貴的，價值馬幣92令吉。我可是花了三個月多的時間才存下來的。每天媽媽給我一令吉當零用錢，（大概可以買回一"條"麵包充飢）讓我到食堂吃早餐，而我為了購買我心愛的遊戲，整整三個月多沒有吃早餐了！嗚~~（說到這裏，我真的有點想哭）儲夠了錢，自然是興高采烈地去買遊戲回來玩。怎知道才安裝到一半就出現問題。之後，我send了好幾封電郵給大宇以解決疑難。開始時，大宇還有答覆我，後來他叫我將光碟連同光碟盒一起寄回去給他們，我就跟他們講清楚我來自大馬，問他們是否真的要我寄過去（大馬和臺灣距離可不近，萬一路途中有什麼意外或人為因素導致光碟有什麼差池，那誰該負責？），之後就變得怪怪的。大宇似乎不想再理我，我寄了三，四封電郵給他，而他等了"幾百年"才答覆我，但他似乎不是答覆我問他的問題。我又再多幾幾封電郵給他，但是似乎都石沈大海，毫無音訊。我真的很想問問大宇他們是否不接待海外的顧客。我買了它的仙劍二，三，好歹也是他的顧客，但他卻要我空等三個星期。仙劍二也是這樣，burnegg star force protection，遊戲是蠻有水準，但光碟卻是超爛！我被逼又存了一筆錢去買盜版，有時候確實不是我們這些玩家喜歡購買盜版，而是真版比盜版爛，又貴過盜版，而且盜版的售後服務蠻好的（不是我親身體驗，只是聽朋友說過），免費換回一個給你，又不需郵寄費用，真是一舉兩得，何樂而不為？（開玩笑的）為了一個仙劍三，我即將耗費超過一百令吉（我還沒有買盜版的仙三），唉，真是可悲啊！天啊，天理何在？誰來為我主持公道？我能講什麼，向誰投訴？唯有當我自己不好運，只買了仙三的名字回家。事實上，我的父母一直很反對我玩遊戲，但由於我對於遊戲過度熱情，多次違背父母的教誨。但是現在我換回來的卻是零。在此，我呼籲全海外玩家，別再購買大宇出的爛遊戲了，買盜版好過買真版（這裏特別注明是大宇的作品，不然有一天當你們面對跟我同樣的問題時，就會明白何謂叫天不應，呼地不靈）。大宇將自己的作品推銷到海外，就只是為了賺錢，而毫無考慮到售後服務的問題！這種只是貪錢的爛公司，身為暗黑戰士的一員，我會極力推翻他。哈哈哈……（開玩笑的）。魔王，你可別不幫我刊登這份稿，不然，嘿嘿……，得空的話上巴哈母特，Gamebase，hinet等的討論去看，可能你會看到你的大名出現在討論板上。還有，幫我督促下老編，看他是否有幫我"保管我的S幣"，否則，下個月的欠罵物件將會是軟世，理由和大宇一樣，不尊敬寄重視海外讀者。



魔王的眉批：

首先先聲明，這個單元歡迎大家來罵，不過不歡迎情緒字眼的"三字經"出現，請用詞文雅一點！（不雅的字句我已經修改掉了），又一件國外的糾紛，站在廠商的立場是有點無奈啦，畢竟他要看到實物，才能確認你有買他們的正版，但……就是不方便寄過來，希望雙方能找到折衷的解決辦法了，賞30P、200S。





石盤遺跡

附錄石盤的詳細說明

解譯石盤小密訣

將MegaDisc石盤放入你的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令Autorun.exe，來進入主畫面。

發行公司：英特衛

蕩神誌



按鍵解說

滑鼠操控
W.S = 前進.後退
A.D = 左、右轉
Space = 暫停
Esc = 選單

路徑：\Cosg\setup.exe　類型 角色扮演

發行公司：Konami

Teenage Mutant Ninja Turtles

按鍵解說

←.→.↑.↓ = 移動鍵
Space = 跳躍
F = 一般攻擊
D = 強力攻擊1
S = 發射飛鏢
R =強力攻擊2
E = 衝
Shift(左) = 切換射擊武器
Esc = 選單



路徑：\Tmnt\tmnt.exe　類型 動作

發行公司：Empire Interactive

福特名車賽2

按鍵解說

↑.↓ = 加、減速
←.→ = 左、右轉
Space = 手剎車
Enter = 視角切換
Shift(右) = 後視
Del.End = 排檔切換
Esc = 選單



路徑：\Ford2\setup.exe　類型 賽車

發行公司：ZOO Digital Group



Gun Metal

按鍵解說

W.S = 前進.後退
A.D = 左、右轉
Q = 變身
E = 武器切換
F1.F2.F3.F4 = 武器切換
滑鼠左鍵 = 武器射擊
滑鼠右鍵 = 飛彈射擊
X =跳躍
Z.C = 向上、下潛
Esc = 選單

路徑：\Gunmetal\demo114.exe　類型 動作

輔助工具



媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

mpsetup.exe -------Windows Media Players V9.0 中文版(繁體) for Win98～2000
mpsetupXP.exe -------Windows Media Players V9.0 中文版(繁體) for WinXP
QuickTime6.exe --Quick Time V6.0.2
DivX502Bundle.exe --DivX V5.0.2 支援播放DivX格式的影片



DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx90b.exe --DirectX V9.0b 多國語言版
說明：解壓縮完成後，請至”c:\DirectX9.0b”資料夾中，點選”dxsetup.exe”進行安裝。



在進入冒險旅程之前，有些輔助工具的運用，是絕對必要的；這些工具文件，皆記載於[Tools]的資料夾裡，請視自己的裝備來使用....



解壓縮動作完成，請利用“檔案總管”或“我的電腦”開啓該資料夾，點選可執行的檔案。
※請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。



發行公司：美商藝電

老虎伍茲2004

按鍵解說

←,→ = 移動打擊方向
E = 顯示落點
滑鼠左鍵 = 準備揮杆
滑鼠前後移動 = 揮杆
Esc = 取消揮杆
0.1.2...9 = 視角切換

路徑：\Tiger\2004.exe
類型 動作



■ Patch修正大師

最後一戰更新檔V1.02
神話世紀更新檔V1.08
神話世紀：泰坦更新檔V1.01

Demo動畫展示區



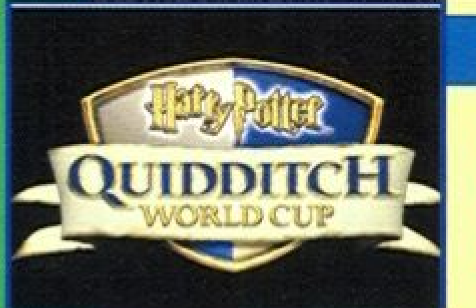
危機最前線 2

■發行公司：英寶格
■類型：動作
■路徑：\Hd2\hd2.wmv



Korea: Forgotten Conflict

■發行公司：Cenega
■類型：戰略
■路徑：\Korea\korea.avi



哈利波特：魁地奇世界盃

■發行公司：美商藝電
■類型：動作
■路徑：\Quid\quid.mov



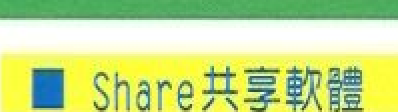
Contract J.A.C.K.

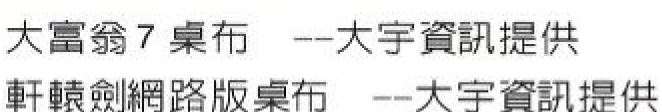
■發行公司：Sierra
■類型：動作
■路徑：\Contract\contract.mov



大富翁 7

■發行公司：大宇資訊
■類型：益智
■路徑：\Rich7\rich7.exe





■ Share共享軟體

大富翁７桌布 --大宇資訊提供
軒轅劍網路版桌布 --大宇資訊提供





歐茲的鐵匠鋪　微軟新款滑鼠鍵盤亮相

微軟新款滑鼠鍵盤亮相

作者／李展吉

十幾年前，滑鼠與鍵盤設計的目的，只為講求基本的實用與功能性，好幫助使用者操作電腦系統。然而現在，它們已經成為電腦使用者每天必備的裝置。因此，現今的目標，即是如何透過智慧型與直覺式的創新設計，來提升這類產品的功能。台灣微軟公司在10月初推出全新亮相的鍵盤與滑鼠系列，首次運用創新設計的滑鼠傾斜滾輪與無線光學技術，進而增進使用者與電腦之間的使用互動性，讓這些新裝置不同於市場上的其他週邊設備。



傾斜滾輪技術引領的尖端滑鼠滾輪

目前市面上滑鼠所具備的滾輪技術，一般都只能做前後方向的滾動，今年微軟利用獨家的傾斜滾輪技術（Tilt Wheel），還可以藉由左右扳動滾輪，做出左右方向的捲動。由於這項突破性的設計，讓各位使用單一滾輪即可垂直與水平捲動畫面，更有助於瀏覽網頁或試算表。其次，微軟還加強了滾輪轉動反應和滾輪轉動動作，讓各位能比以往更容易並快速地移到文件或是網頁的最後面，透過使用快速滾動的滾輪，頁面會自動地移動更遠、更快。例如在一個 30 頁的文件中，各位只需要對滾輪做少許的捲動就能達到頁面的最底端。另外，按下滾輪鍵還可在開啓的視窗之間進行切換，如果螢幕上同時開啓三個以上的應用程式進行工作，那麼這項功能會顯得特別好用。



引領尖端的滑鼠傾斜滾輪技術，實現了只用單一滾輪即可垂直與水平捲動畫面。

賦予最有效率的鍵盤個人化功能

雖說現在操作電腦是以滑鼠為主，鍵盤為輔，但最有效率的瀏覽還是取決於您的手指。隨著網際網路當道，高級一點的鍵盤都會有快速鍵的設計，這也代表著鍵盤操作的新意義。因為許多人經常性地需要存取特定的檔案以及網站，如果還是透過滑鼠一層一層地在選單中點選，那就稍嫌麻煩了，但有了快速鍵之後，各位便能藉由鍵盤的操作，迅速使用電腦常用的功能。微軟新款式的多媒體鍵盤，同樣具有快速鍵的設計，不過功能更為提升。新設置的「F Lock」鍵，可使原本標準功能的F1～F12 功能鍵切換成另外一種不同的用途，讓各位只需按下一個按鍵，就能「開啓」、「關閉」、「儲存」、「列印文件」、「回覆、轉寄、傳送電子郵件」或是更多其他功能。除此之外，鍵盤外型也經過多次改良，獨特的設計與較大的盤面，能夠減低雙手因為擺放位置不當所造成的使用不便。





新設置的「F Lock」鍵，賦予鍵盤更多個人化的功能。

強化的無線效能與可靠性

無線傳輸必定是將來許多週邊產品發展的趨勢，滑鼠和鍵盤也早已使用這項技術好幾年，並且相當成熟了。但好還要更好，微軟首次研發可以改善無線週邊設備效能可靠性的革新技術，其中包括延長電池壽命的光學晶片，可讓平均的電池使用壽命長達6個月以上，免去使用者必須每個月更換電池的麻煩，並且節省在電池上的花費。

跨越通訊（Cross Talk）會發生在兩個無線滑鼠或是鍵盤在同一個鄰近的地方工作，使其產生信號彼此互相阻礙的問題，因此新款的無線產品也採用智慧型的接收器，其可提供約65000組的識別碼以降低干擾的發生。這些接收器會執行隨附的軟體，以偵測其他27 MHz無線裝置的可能干擾，當偵測到任何障礙時軟體會自動告知使用者，而精靈會提供一步一步地指引告訴使用者要如何測試、排除干擾，大大解決以前使用自動接收器時，使用者不知道要如何斷定障礙的問題。



新款的無線產品採用智慧型的接收器，其可提供約65000組的識別碼以降低干擾的發生。

微軟光學迷你鯊(Notebook Optical Mouse)

※產品規格：三鍵式有線光學滑鼠、USB接頭、Windows 98/Me/NT/XP/2000適用。



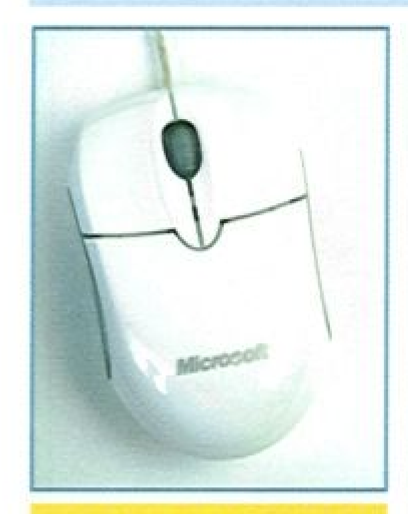
這款滑鼠採光學設計，屬於迷你型款式，所以叫做光學迷你鯊，主要是設計給Notebook筆記型電腦的朋友使用，擁有體積小巧、線長較短、隨插即用的特點，非常適合攜帶外出使用。經過調整的尺寸，光學迷你鯊體積約較一般正常大小的滑鼠減少20%，滑鼠上面除左右兩鍵之外，仍具有一顆滾輪鍵。滾輪鍵並未使用傾斜滾輪技術，但如同大多數設計一樣，可前後滾動、也能按下。滾動時，視窗的內容也會跟者捲動，用來瀏覽網頁時相當方便，而配合鍵盤Ctrl鍵的按下，滾輪鍵也能在支援的應用程式中執行文件放大縮小的工作。

光學迷你鯊並不需要安裝特定的驅動程式，只要把它接上電腦，系統便會偵側出此型滑鼠的存在，然後自動替它安裝通用的滑鼠驅動程式，接著就可以馬上使用，可說是完完全全符合行動用戶的需求。除了具有易於攜帶的大小及引人注意的外觀之外，光學迷你鯊也展現了微軟的光學感應技術，它雖然是有線的，但滑鼠底部並無滾球，而是藉由光學感應器實際地感應許多介面，甚至各位帶著Notebook在餐廳和客戶談生意時，它也能放在您的褲子上使用，其所帶來的另外一項好處則是不會沾黏到灰塵而影響到控制的精準度。光學迷你鯊的接頭型式為USB介面，因此不僅能連接IBM PC相容電腦，也能在MAC電腦系統上使用，如果各位想把它接在PS/2接頭上使用，則必須自行去購買轉接頭。

由於這款滑鼠主要是讓Notebook的用戶能更加方便地使用，所以它的連接線長度設計得恰好，約是70公分左右，以避免使用時受到牽絆，而其外型也採對稱設計，不論各位是慣用左手或右手，皆適合操作。光學迷你鯊同樣有多種外殼可以選擇，包括紫鯊、黑鯊、銀鯊、綠鯊、藍鯊、冰珀鯊和水晶鯊。

光學迷你鯊的體積相當小巧，放在手掌上更顯得其尺寸迷你。

光學迷你鯊並不使用機械式的滾球來控制滑鼠的移動，而是用光感應器，因此不僅定位更準確，也不用時常清潔滑鼠。



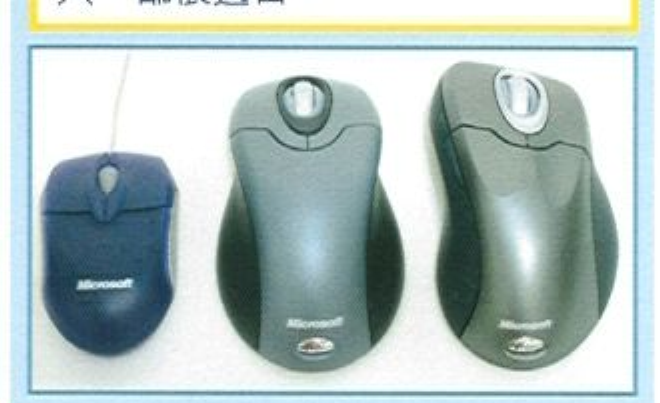
這是同款式但不同外殼的光學迷你冰珀鯊。


考慮到外出使用的需要，滑鼠採用方便連接的USB介面，同時連接線也設計得比較細短（圖上）。



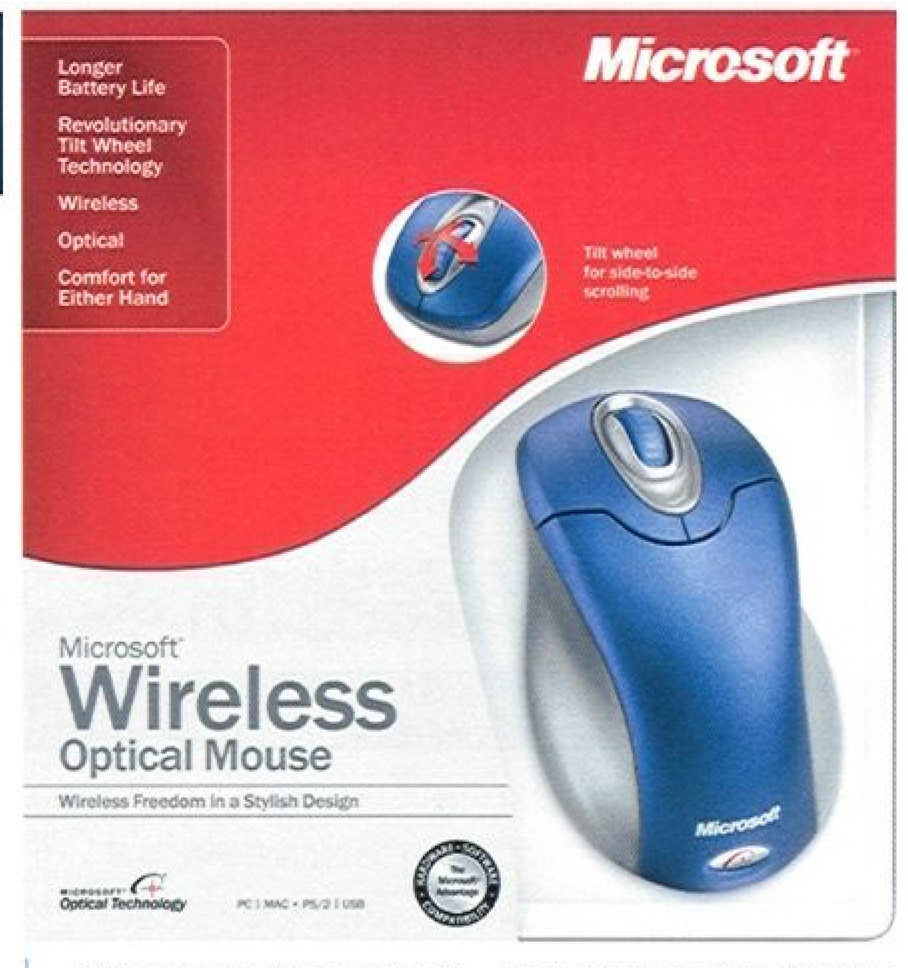
光學迷你鯊操作簡單，並不需要特別安裝驅動程式就能使用。

將光學迷你鯊與前面介紹過的無線光學鯊、無線光學閃靈鯊一起做比較，可以發現光學迷你鯊和無線光學鯊的造型是採對稱設計，不論是左手還是右手操作的人，都很適合。



微軟無線光學鯊（Wireless Optical Mouse）

※產品規格：三鍵式無線光學滑鼠、USB 接頭（附PS/2 轉接頭）、若要使用IntelliPoint滑鼠軟體的傾斜滾輪及所有可自訂功能的按鈕，需具備 Windows XP/2000 作業系統。



微軟的硬體部門瞭解到使用者將不再視滑鼠及鍵盤為兩樣單純的電腦週邊設備，而是將其視為需要具備最新技術的工具，同時還需要有更容易使用以及反應出生活品味的特色。微軟無線光學鯊便是基於這樣的理念而設計出來的，這只滑鼠目前有四款鮮豔的外殼設計：火焰、藍紫、黑鑽以及樣式活潑的藍網。

微軟無線光學鯊是屬於三鍵式的滑鼠（左鍵、右鍵、滾輪鍵），其中在滾輪鍵方面應用了微軟最新的傾斜滾輪技術，使滾輪鍵不僅可以前後滾動，還可以藉由手指左右的扳動，來達到水平的捲動，而滾輪鍵也可以向下按下，在已開啓的應用程式之間進行切換用途。另外，為了達到個人化的目的，滑鼠上面的所有按鍵，也都可以設定成自己想要的功能。不過要注意的是，要使用上面這些功能，各位必需安裝產品所附的IntelliPoint驅動程式才行，而 IntelliPoint 驅動程式只能在 Windows XP 或 Windows 2000 作業系統下運行，若是使用 Windows 98 系統的朋友，則雖然也能透過通用的滑鼠驅動程式來使用此只滑鼠，但就只能使用基本的操作了。

無線光學鯊也應用了微軟專利的 IntelliEye 光學感應技術，IntelliEye 技術是使用一個微小的 CMOS 數位照相鏡頭，它裝置在滑鼠的底部，能以一秒鐘 1500 次的掃描頻率掃描滑鼠滾過的表面，然後由一個單獨的數位式處理器自動分析這些掃描資訊，最後將其轉換成運動的軌跡，從而真實地展現出精確平順的移動，也正因為沒有機械式滾球沾染灰塵的問題，所以基本上滑鼠並不需要經常清潔。當然，使用無線傳輸最大的好處，就是免除了連接線纏繞的麻煩，無線光學鯊是使用比紅外線穿透力更佳的RF無線射頻技術，工作範圍最多可達 6 英尺，只要滑鼠距離接收器不超過這個範圍，即使大一點的障礙都不會造成接收上的問題。

◀ 無線光學鯊有多種外殼設計，這是樣式活潑的藍網鯊。

滾輪鍵使用了最新的傾斜滾輪技術，在特寫圖中可看出能左右扳動的標示。

無線光學鯊使用微軟專利的IntelliEye光學感應技術，用以展現出精確平順的移動，滑鼠底部發紅光的裝置，就是它的光學感應器。

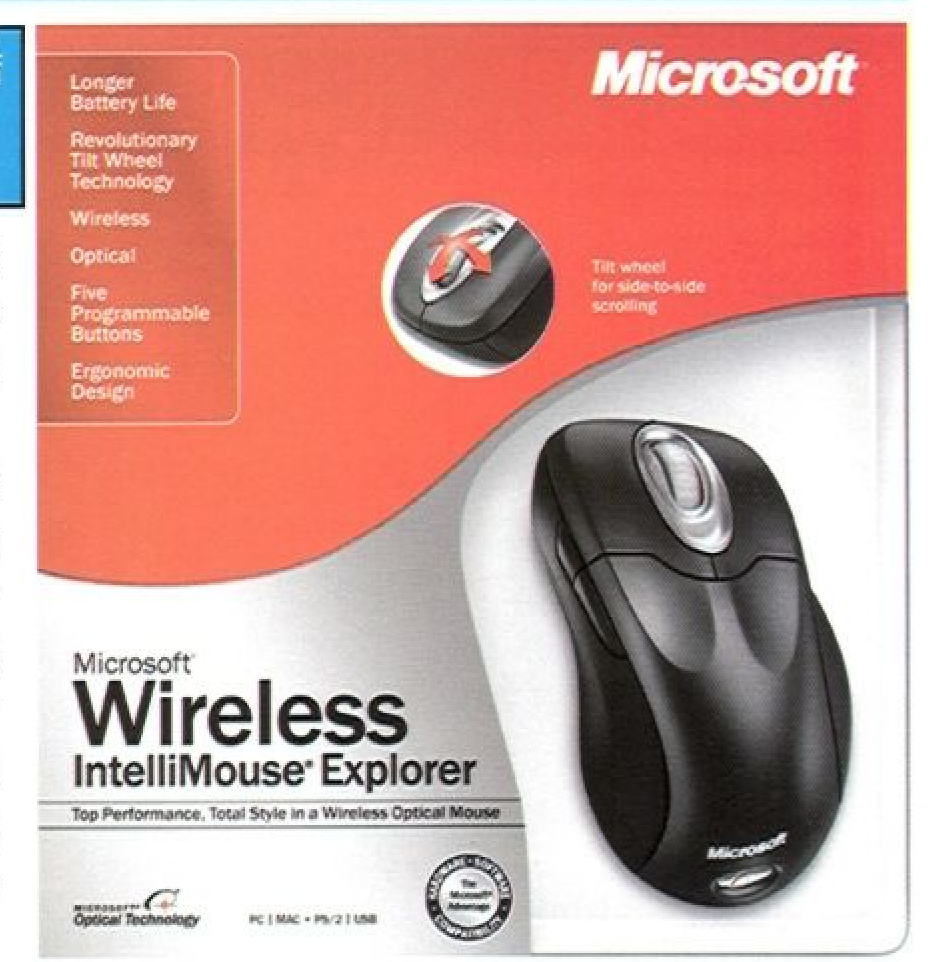
這是無線光學鯊所使用的接收器，接收器採用 USB 介面與電腦連接，並附有PS/2 轉接頭。◀

滑鼠上的每個按鍵都可以依照自己的需要，指定成其他功能。▶



微軟無線光學閃靈鯊(Wireless IntelliMouse Explorer)

※產品規格：五鍵式無線光學滑鼠、USB 接頭（附PS/2轉接頭）、若要使用IntelliPoint滑鼠軟體的傾斜滾輪及所有可自訂功能的按鈕，需具備 Windows XP/2000 作業系統。



在視窗作業系統中，滑鼠已是不可或缺的操作週邊了，相信許多人都跟我一樣，總希望一只滑鼠就能掌控全局，如果嫌三鍵式的滑鼠不夠用，那麼這款無線光學閃靈鯊可以考慮看看。無線光學閃靈鯊和無線光學鯊比較起來，除了外型稍有不同之外（無線光學鯊採對稱造型，左右手皆適合操作；無線光學閃靈鯊則體積略大，只適合右手操作），最大的差別就是無線光學閃靈鯊有五個按鍵的設計，也就是在標準的三個鍵之外，在滑鼠左邊的側面上還多出兩個姆指鍵的設計，其餘部份，則與無線光學鯊一樣，皆是採用了傾斜滾輪技術、RF 射頻無線傳輸與 IntelliEye 光學感應技術，關於這些種種，在此就不再贅述了。重點還是放在這兩顆姆指鍵上面，按下後到底有什麼功能呢？答案就是可以在網頁中進行「上一頁」、「下一頁」的瀏覽。當然囉，連同滑鼠上的其他按鍵，如果各位不喜歡其原始的預設功能，也可以透過產品內附的IntelliPoint驅動程式，重新指定成執行其他命令，以符合您個人的工作風格，甚至可以將經常會不慎按到的按鈕停用。

無線光學閃靈鯊目前也有多款外殼設計，包括灰鑽、黑鑽、銀鑽和黑色皮革的尊爵款，同時人體工學也經過細心考量，滑鼠上有略為凹陷的指槽設計，使握住滑鼠時，手指能更舒適自然地擺放。順帶一提的是，無線光學閃靈鯊和無線光學鯊使用時必需裝上兩顆 AA 電池，以提供無線傳輸所需要的電力，而革命性的光學晶片會在底下三種不同的電源狀態間自動切換，以維持電池最長的使用時間。

1.使用模式：滑鼠能夠依照環境動態調整，以使用最低的電力提供最佳的移動追蹤效能。 2.閒置模式：初級的睡眠狀態，能讓滑鼠在使用比較少的電力時還能夠監視移動狀態，當偵測到移動的狀況時，滑鼠就會重新啟動並恢復到「使用模式」。從「閒置模式」恢復到「使用模式」是非常快速的，因此使用者在操作時將完全不會察覺到。 3.休息模式：在 10 分鐘沒有任何移動後，滑鼠將會進入最深的睡眠狀態，也就是最省電的模式，但這個模式仍然能讓滑鼠快速重新啟動。



滾輪鍵同樣支援了傾斜滾輪技術，並可在驅動程式裡設定滾輪垂直與水平的捲動速度。



無線光學閃靈鯊除了具有標準的左鍵、右鍵及滾輪鍵之外，在滑鼠側邊還有兩個姆指鍵的設計。

這是在滑鼠表面覆以黑色皮革質感的無線光學閃靈鯊尊爵款。

無線光學閃靈鯊的人體工學考慮地相當週到，滑鼠上有略為凹陷的指槽設計，可讓手指平穩地擺放。



無線接收器和無線光學鯊採用相同的款式，上面的按鈕是接收器的重設按鈕。

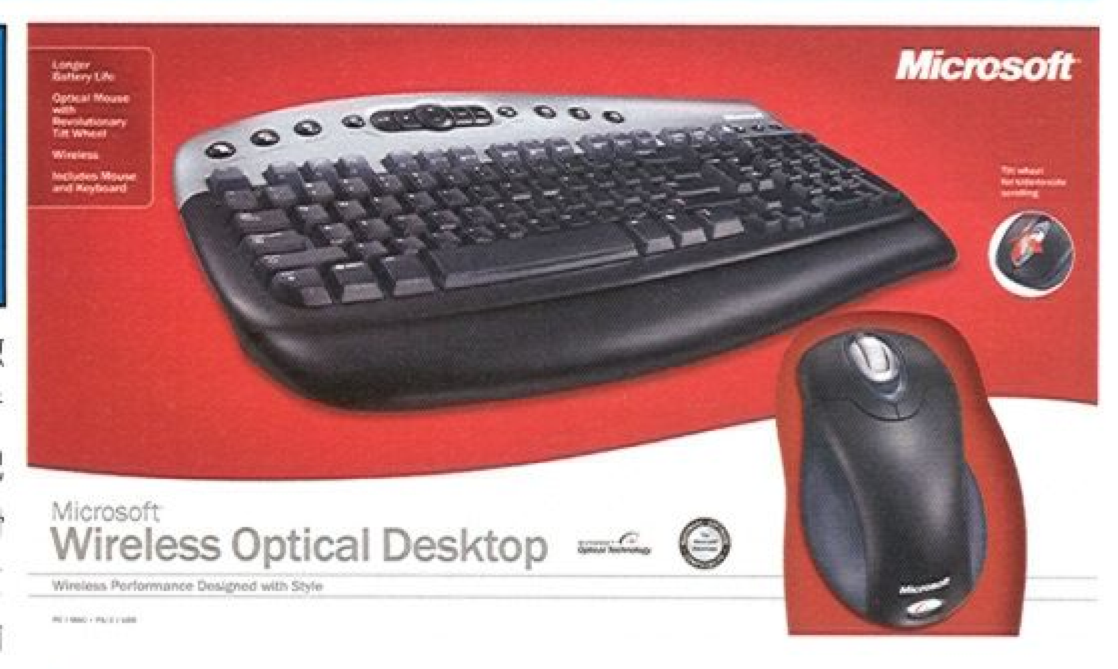




在驅動程式裡還可顯示目前滑鼠所剩餘的電力以及通訊品質狀態。

微軟無線光學滑鼠鍵盤組 II（Wireless Optical Desktop）

※產品規格：多媒體無線鍵盤、三鍵式無線光學滑鼠、USB 接頭（附PS/2 轉接頭）、若要使用 IntelliType Pro 5.0版鍵盤軟體的快速鍵以及 IntelliPoint滑鼠軟體的傾斜滾輪與所有可自訂功能的按鈕，需具備 Windows XP/2000 作業系統。



如果各位有印象的話，應該曾記得我們在第 171 期介紹過微軟的一款 Wireless Optical Desktop 滑鼠鍵盤組，而接下來所要介紹的滑鼠鍵盤組事實上就是該產品，只是微軟將其原先搭配的滑鼠，改換成具有傾斜滾輪技術的無線滑鼠，以「無線光學滑鼠鍵盤組 II」為名，推出二代產品。不過很奇怪的是，它的英文品名仍是寫著「Wireless Optical Desktop」，是否意味著之前的版本已不再推出，就不得而知了。總言之，Wireless Optical Desktop 仍承襲其一貫平坦的鍵盤樣式，並且採無線設計，也就是說透過一個接收器與電腦的連接，讓滑鼠以及鍵盤都能以無線的方式來操作電腦，而不需再使用傳統的纜線。



滑鼠部份，Wireless Optical Desktop 搭配的是微軟的「無線光學鯊」。這款滑鼠在前面已經介紹過了，主要的特點就是使用了微軟的傾斜滾輪技術，實現了單一滾輪即可垂直與水平捲動畫面的功能。其次，也應用了獨家專利的IntelliEye光學感應技術，在滑鼠底部設有一個光學感應器，能以一秒鐘1500次的掃描頻率分析滑鼠移動的軌跡，來達到精準的定位。



「微軟無線光學滑鼠鍵盤組 II」的快速鍵設計。

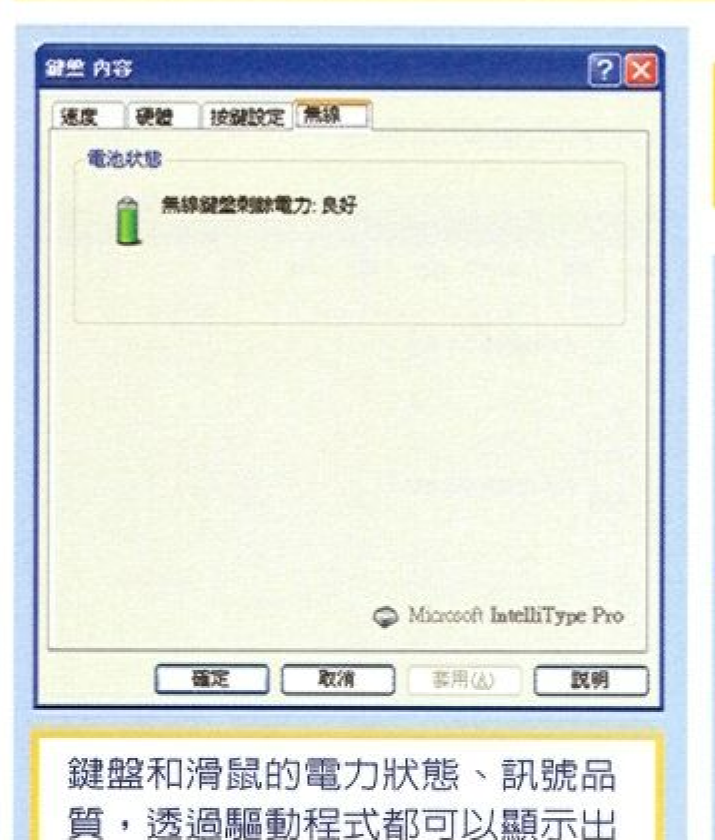
「微軟無線光學滑鼠鍵盤組 II」搭載的是無線光學鯊系列的滑鼠。

鍵盤部份，搭配的則是「Wireless MultiMedia Keyboard」無線鍵盤，此鍵盤具有九個快速按鍵，包括網際網路快速鍵（郵件、網頁／首頁、Messenger）、系統按鍵（小算盤、登出、睡眠）和 Windows 按鍵（我的文件、我的圖片、我的音樂）。除此之外，還有一組微軟稱之為「多媒體中心」的鍵盤區，用來掌控您的媒體動作，如：播放／暫停、停止、靜音、增大音量、減小音量、多媒體啟動、上一首歌以及下一首歌。同時，各位並可依照需求，透過產品內附的 IntelliType Pro 5.0 版鍵盤軟體，輕鬆地重新設定上面這些快速鍵的功能。

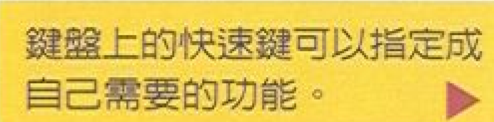
非常棒的一點就是，鍵盤上面還設計了一個非常好用的「F Lock」鎖定鍵，這個鍵的主要作用是在切換標準指令和替代指令。當「F Lock」的燈號是亮著的時候，功能鎖定是開啓的，此時 F1～F12 這些按鍵會執行它們的標準指令；當「F Lock」的燈號不亮時，替代指令就會在啓用的狀態，此時 F1～F12就會變成是鍵盤上面所打印的功能。如此一來，各位便可以選擇喜好的工作模式，或者可以切換「F Lock」鍵來存取您經常使用的指令。



無線傳輸需要靠電力運作，所以鍵盤和滑鼠底部設有電池室，需要安裝上兩顆 AA Size 的電池才可使用。



鍵盤和滑鼠的電力狀態、訊號品質，透過驅動程式都可以顯示出來。



鍵盤上的快速鍵可以指定成自己需要的功能。



「F Lock」是一個功能鎖定鍵，按下它之後，即可在標準與增強的功能鍵指令之間切換，此外，這裡還提供了小算盤快速鍵、登出快速鍵和睡眠快速鍵。



這是無線光學滑鼠鍵盤組II所使用的無線接收器，接收器上面有燈號可以顯示鍵盤目前的大小寫狀態、數字鍵狀態與「F Lock」功能鍵狀態。

微軟多媒體鍵盤（MultiMedia Keyboard）

※產品規格：多媒體有線鍵盤、PS/2 接頭、若要使用 IntelliType Pro 2.2版鍵盤軟體的快速鍵，需具備Windows 98/Me/NT/XP/2000 作業系統。



這款MultiMedia Keyboard鍵盤各位如果仔細看的話不難發現，它的造型其實就是「無線光學滑鼠鍵盤組 II」裡面的 Wireless MultiMedia Keyboard ，所有的功能都一模一樣，同樣具有九顆快速按鍵、一組多媒體鍵盤區和一個「F Lock」鎖定鍵的設計。所不同的是，MultiMedia Keyboard 並不採用無線設計，而是採用一般有線的連接方式，以符合有些不喜歡使用無線鍵盤的人選擇。同時，也由於它沒有無線接收器的關係，所以「Cap Lock」、「Num Lock」與「F Lock」指示燈，是直接設置在鍵盤上面，並不是像Wireless MultiMedia Keyboard 是將這三個燈號設計在接收器上。不過一般鍵盤上都會有的「Scroll Lock」指示燈，微軟在這兩款鍵盤上都未將其設置，雖然說安裝鍵盤軟體後，「Scroll Lock」燈號以及「Cap Lock」、「Num Lock」燈號的切換狀態都會顯示在螢幕上，但個人還是覺得不如實體設一個燈號來得佳。

既然MultiMedia Keyboard 與Wireless MultiMedia Keyboard 的功能一模一樣，所以自然也是使用相同一套的 IntelliType Pro 鍵盤軟體，只不過 MultiMedia Keyboard 附贈的是2.2 版，而Wireless MultiMedia Keyboard 附贈的是5.0版。兩版之間的差別，在於前者可適用於Windows 98/Me/NT/XP 作業系統，而後者僅支援 Windows XP/2000 ，雖然以版本的數字來看，5.0 版可能更新更強，但 2.2 版可以運作在 Windows 98/Me/NT 底下，對於習慣使用 Windows 98 等作業系統的人來講，無疑是相當有幫助的。

整體來講，MultiMedia Keyboard 和 Wireless MultiMedia Keyboard都是相當好用的多媒體鍵盤，不僅功能多，線上輔助的說明也很詳盡，只要好好地利用它強大的自定按鍵功能，創造出一組自己常用的快速鍵來，相信一定是您操作視窗的好幫手。



鍵盤下面有用來調整高低的折疊式腳座。



「微軟多媒體鍵盤」的快速鍵設計。

微軟多媒體鍵盤同樣具有「F Lock」鍵的功能，並且它在鍵盤上面有狀態指示燈的設計。



媒體中心可讓您輕鬆地存取數位媒體，只要按一下按鈕，就可以開啟、播放音樂與視訊短片。

同樣地，鍵盤上的快速鍵也都可以透過驅動程式指派成想要的功能，甚至還可將經常會不慎按到的按鈕停用。

符合人體工學設計的微軟多媒體鍵盤附有可拆卸的手腕支撐架。

鍵盤是採有線的設計，使用 PS/2 接頭與電腦相連。

KT600、nForce2？Athlon XP 3200+最佳平台！

作者／莫凡



話說老編正準備在Loki開新工會收人，但是小的我這個專欄，怎麼好像連個回函都難看到，唉，傷心哩~~還有啊，我也有玩RO耶，但是跟老編不是同一伺服器！言歸正傳，這回為了歐茲老大的需求，我可是借了半天，才「弄」到一顆FSB 400MHz的Athlon XP 3200+（Barton核心），可是有個「但書」，就是不能拍照...；總之，來看看這回我們準備的好料吧！

nVIDIA nForce2 晶片組一雪前恥



nForce2 系統晶片，比起其他家的明顯要來的Size大很多

在nVIDIA搶佔了繪圖晶片市場後，就極力往晶片組市場來發展，首先就往AMD平台靠攏，推出了nForce系統晶片，但是nForce 220/420剛推出的時候，nVIDIA受到了BUG過多、性能不甚理想且支援廠商不多等諸問題的困擾，而且當時nForce主打的是強悍的繪圖能力，主打整合性晶片的市場，此舉未能對市場產生應有的影響。現在nVIDIA調整了nForce2主打方向，不再一味強調nForce2 IGP的顯示功能，而改以C/P值更出色的nForce2 SPP和VIA力拼主流市場，且目前單就K7平台來看，AMD Athlon 64處理器即將推出，在K7平台上，除了VIA KT600之外，nForce2幾乎沒有其他晶片來與之匹敵，相對的市場利基點就佔有優勢，端看這回共同推出nForce2為主的主機板廠商有幾家，就可以感受的到！



南橋MCP-T晶片

雖說K7即將被取代，但是現在仍處於空窗期，AMD推出FSB 400MHz Athlon XP 3200+來持續保有高階市場的地位，當然需要有支援FSB 400MHz的系統晶片來搭配，於是nVIDIA順勢發表nForce2 Ultra400晶片組，且用上nVIDIA的老把戲，就是將一個晶片分的有夠細（好比MX可以分成MX460、440、420），以更低的價格推出了單通道的nForce2 400晶片組，想一舉殲滅長期盤據低價市場的VIA、SiS的生存空間！

nForce2主要是由北橋晶片IGP2搭上南橋MCP2所組成，北橋晶片提供Geforce4 MX的顯示功能，支援雙通道DDR400、128位元的記憶體頻寬，有效的將處理速度拉高，並支援AGP 8X、nVIDIA獨家nVIEW雙螢幕等功能；南橋MCP內建USB 2.0與IEEE 1394A的外接介面，網路則是採用DualNET（nVIDIA MAC、3Com MAC）雙100Mbps介面，並具備將Dolby Digital數位編碼的信號通過光纖介面輸出到外置的解碼器，南北橋之間的溝通則是透過StreamThru架構。當然若真要比較的話，nForce2仍是缺少目前Intel 晶片具備的SATA以及RAID功能，不過許多主機板廠商都透過自行附加晶片（Promise等），來達到SATA或者RAID的提供。

nForce2 系統晶片詳細架構圖



VIA 力圖挽回K7 市場的武器 –KT600



KT600北橋晶片

看完nVIDIA針對FSB 400MHz的nForce2之後，我們來看看對應的VIA KT600！若真要比較這兩個晶片組，其實規格上互有領先，KT600提供單通道64位元記憶體通道，雖然不像nForce2具備雙通道128位元記憶體通道，但是它卻支援SATA新式IDE介面。

KT600主要就是正式支援FSB 400MHz的Athlon XP處理器，此外與KT400A相同，KT600北橋晶片內置64位元單通道記憶體控制器，威盛稱之為「FastStream 64」技術；表面上的規格比起雙通道128位元的nForce2來的低，但是VIA卻認為以目前3.2GB/s的CPU匯流排頻寬與DDR400記憶體頻寬剛好搭配，且透過一個預先存取的資料緩衝區，可以有效的提高系統效能，因此就算規格過高，但是CPU本身並無法搭配，所以效能展現上仍然會有瓶頸。



KT600 南橋晶片 VT8237

KT600的南橋則是交給最新的「VT8237」，此款晶片已經可以與Intel ICH5相提並論，不但支援S-ATA介面之外，還可透過預留外加晶片的線路，達成同時支援四組S-ATA的功能，配合上內建RAID控制器，可以達到RAID 0、1、0+1的功能，同時支援的USB 2.0也多達八組！至於音效的部分，VT8237集成了Vinyl多聲道系統，使用VT1616 Codec即可以達到5.1聲道輸出，並支援Sensaura的3D音效系統。話雖如此，但是VT8237並未提供IEEE 1394的功能，相對的成本也較為低廉。

■ VIA KT600、KT400A晶片差異比較表

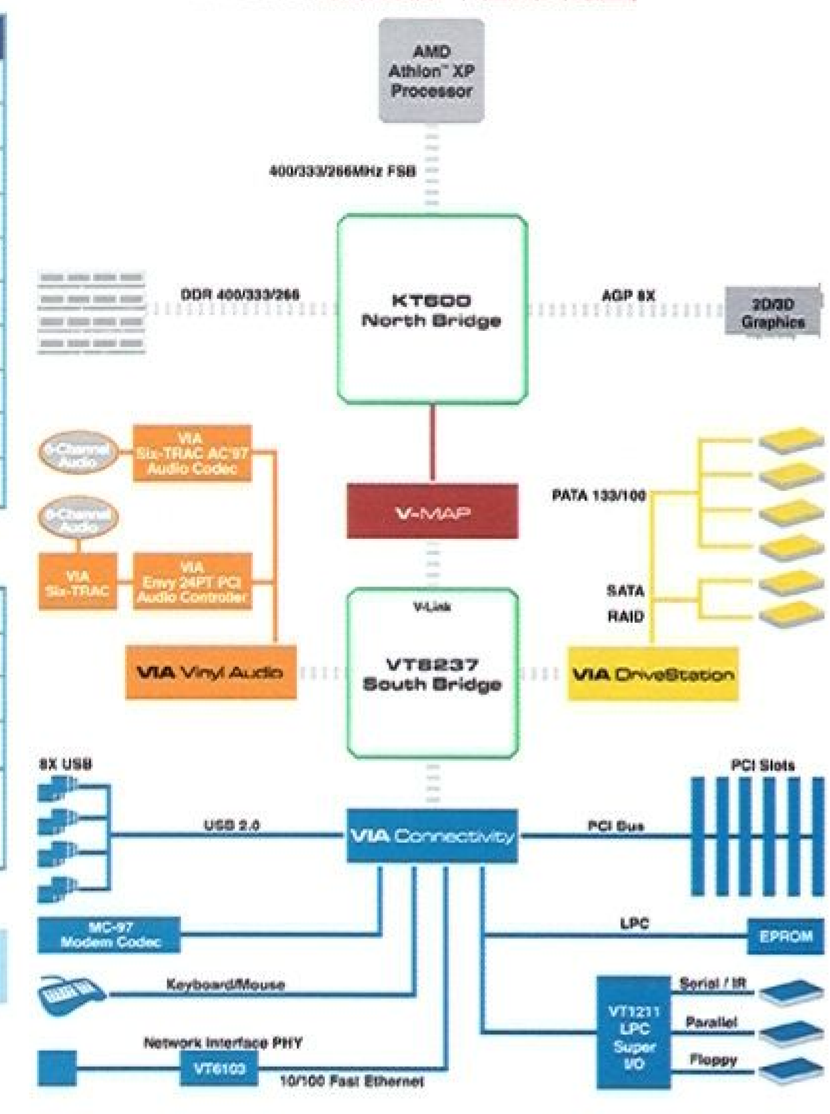
晶片組	KT600 (VT8237)	KT400A (VT8235)
支援CPU外頻	200/266/333/400 MHz	200/266/333 MHz
支援記憶體類型	DDR200/266/333/400	DDR200/266/333/400
支援最大記憶體	MAX 4GB	MAX 4GB
支援AGP插槽	AGP 4X/8X	AGP 4X/8X
南北橋連接技術	8X V-Link 533MB/s	8X V-Link 533MB/s
支援PCI插槽數	6支	6支
IDE介面	Dual ATA100/133	Dual ATA100/133
Serial ATA介面	2~4 Channel	N/A
RAID功能	RAID 0、1、0+1	N/A
支援USB類型	8 Ports USB 2.0	6 Ports USB 2.0

■ 測試規格一覽表

CPU	AMD Athlon XP 3200+ FSB 400MHz (Barton)
RAM	Dual Kingmax 256MB DDR400 (PC3200).total 512MB
VGA	Gigabyte Radeon 9700Pro
HDD	WD 7200rpm 80GB ATA/133

備註：本次測試數據由於晶片組不同，所以不可以單品與單品比較之，並此次測試均架構在FSB 400MHz的環境之下，特此聲明。

KT600系統晶片組架構圖



技嘉科技 GA-7VT600 1394

延續P4系列的「Titan」，針對相同定位的產品線，在AMD系列的產品技嘉命名為「Triton」。GA-7VT600 1394採用KT600的系統晶片組，支援最新AMD Barton核心、FSB 400MHz Socket A的Athlon XP處理器，而且從產品名稱就不難看出，本款產品支援IEEE 1394高速外接設備擴充槽。



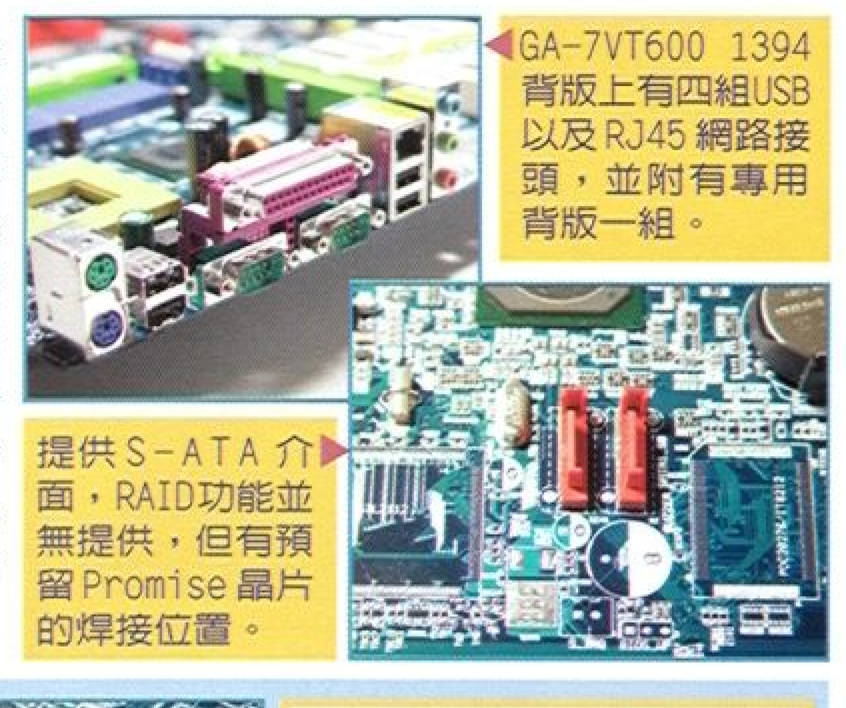
GA-7VT600 1394由北橋晶片VIA KT600與南橋晶片VIA 8237所組成，支援Socket A for AMD Athlon XP / Athlon /Duron、400/333/266/200 MHz FSB的微處理器，三組DIMM最高可安裝到3GB的記憶體容量DDR400(PC3200)/ DDR333 (PC2700) / DDR266 (PC2100)，一組AGP插槽，支援AGP 8X/4X (AGP 3.0)，並提供多達五組的PCI界面（PCI 2.2）。GA-7VT600 1394除了內建兩組IEEE 1394之外，其他像是RJ 45介面（就是10/100Mbps高速乙太網路）、六聲道AC 97 Codec以及內建兩組USB 2.0均為目前最高等級的規格之外，當然S-ATA也是有提供兩組給使用者使用。值得跟各位介紹，現在技嘉產品內的BIOS設定中，已經將設定大為簡化，如果你要進入更詳細的設定（像是CPU倍頻調整、記憶體參數設置等），記得進入BIOS中「Advanced Chipset Features」選項，並要按下「Ctrl」+「F1」，就會出現更詳細的BIOS設定！





GA-7VT600 1394由北橋晶片VIA KT600與南橋晶片VIA 8237所組成

當然啦，說到技嘉必定支援Dual BIOS防護系統（主機板一拆開就可以看到PCI上面大大的「Dual BIOS」貼紙），此外包裝盒內還附上了許多超值的軟體，除了Gigabyte自行研發的一系列軟體之外（Easy-Tune4、@BIOS、Q-Flash等等），還提供有Norton AntiVirus、Norton Personal Firewall、Norton Privacy Control、Norton Parental Control、Norton Spam Alert以及Adobe Acrobat Reader。



GA-7VT600 1394背版上有四組USB以及RJ45網路接頭，並附有專用背版一組。

提供S-ATA介面，RAID功能並無提供，但有預留Promise晶片的焊接位置。

測試軟體	測試數據
3DMark 2003 1024X768	4959
SiSoft Sandra 2003 Memory Int	2661
SiSoft Sandra 2003 Memory Float	2487
PCMark2002 Pro CPU	6803
PCMark2002 Pro Memory	5410
Quake III Arena 1.17 1024X768 HQ	280.7

■ 技嘉科技GA-7VT600 1394測試數據表



技嘉專屬Dual BIOS以及USB、IEEE 1394外接插槽，另外接主機板上線路的部分也有用顏色加以區分，以利安裝。

青雲科技KX18D Pro II





KX18D Pro II採用nVIDIA nForce2 Ultra 400北橋晶片及MCP-T南橋晶片所組成。

青雲的產品出現在咱們專欄中也不是一次兩次嚕，我這就不廢話介紹青雲啦！KX18D Pro II採用nVIDIA nForce2 Ultra 400北橋晶片及MCP-T南橋晶片所組成，與KT600相同可支援AMD最新推出的0.13μm、前端匯流排FSB 400MHz Athlon XP處理器，並提供雙通道DDR400記憶體傳輸模式，最大頻寬可達每秒6.4GB及AGP 8X高速圖形匯流排，提供每秒2.1GB的資料傳輸。剛前面就有提到了，nForce2晶片組中南北橋的傳輸採用StreamThru架構提供南北橋之間的超傳輸模式（HyperTransport），有效提高資料處理的速度。



KX18D Pro II主板內建之MCP-T南橋晶片亦提供10/100Mbps乙太網路功能，同時擁有2組IEEE1394（FireWire）及6組USB2.0介面、5組PCI及兩組ATA133插槽，並配備最新的Serial ATA介面，可支援150MB/sec高速資料傳輸。 KX18D Pro II主板更整合APU（Audio Processing Unit）音效處理單元，擁有nVIDIA 獨特的SoundStorm劇院品質3D音效，提供最專業的杜比Dolby 5.1聲道立體環繞音效，可享受家庭劇院般的多媒體影音效果。

KX18D Pro II內建硬體設計、專為AMD Athlon XP處理器設計的OTP過熱保護裝置，可避免因不當操作或散熱風扇故障而過熱損害處理器，並有語音開機偵錯（Voice Genie）及獨特的BIOS Mirror功能，可提供第二顆備用的BIOS，當主要BIOS遭病毒攻擊或更新失敗而失常時，系統即可利用備分BIOS恢復運作；此外，更提供看門狗計時系統（Watch Dog Timer），能於系統開機發生錯誤時自動回復設定值，為系統提供完整的安全保護。



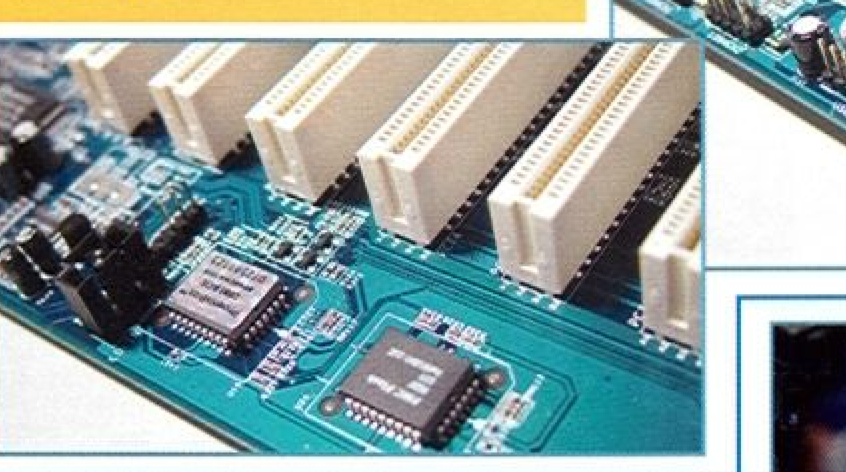
KX18D Pro II AGP部分的卡榫設計，記憶體部分有顏色區分，讓安裝上更為便利。

KX18D Pro II背版提供網路功能，此種排列方式大多數的機殼均可安裝。

測試軟體	測試數據
3DMark 2003 1024X768	5037
SiSoft Sandra 2003 Memory Int	2835
SiSoft Sandra 2003 Memory Float	2655
PCMark2002 Pro CPU	6817
PCMark2002 Pro Memory	6140
Quake III Arena 1.17 1024X768 HQ	308.2

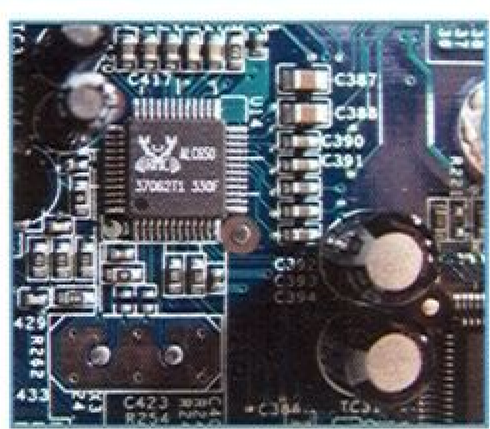
■ 青雲科技KX18D Pro II測試數據表

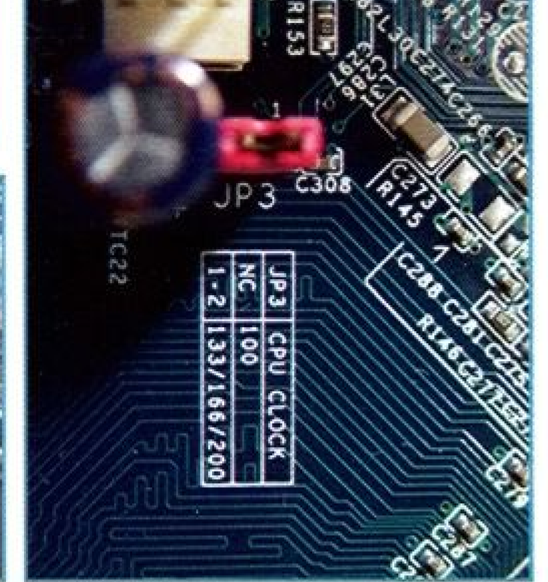
BIOS Mirror以及外接USB等接頭的配置。





S-ATA部分則是交由Silicon Image代號Sil3112A-CT144來處理。





AC 97 Codec交給ALC650，主機板上設有一Jump調整CPU的外頻設定。



KX18D Pro II所附的線材種類鄉當的多，還有一條大頭電源線轉S-ATA的電源線。

青雲 KX600S Pro 主機板 高效能登場

青雲科技 www.albatron.com.tw

※青雲科技 ●電話：(02)8227-3277 ●網址:taiwan.albatron.com.tw

青雲KX600S Pro主機板，為目前業界最先進的K7平台之一，主機板上設計有最新的Serial ATA介面，可提供每秒高達150 MB的資料傳輸，相較於一般ATA100的IDE介面，傳輸速度大幅提升了50%，對系統整體效能有相當大的幫助，同時支援Serial ATA RAID 0,1磁碟陣列功能，提供玩家最佳的硬碟效能及資料安全防護。此外，Serial ATA規格之排線較一般IDE介面來的細長，寬度不到一公分，可解決機殼內因排線寬度阻礙散熱的問題，增加電腦系統的使用壽命。

青雲KX600S Pro主機板可支援FSB 400處理器及DDR400記憶體，透過先進FastStream64技術，能使CPU與DRAM間的傳輸通道以每秒3.2G傳輸速率取得最高效能的平衡；同時更支援AGP 8X介面，提供每秒2.1GB的繪圖卡傳輸速度，滿足新一代3D遊戲對於高優質立體影像的要求。

此外，KX600S Pro主機板上有專為Athlon XP處理器設計的OTP過熱保護裝置，可避免處理器因不當操作或散熱風扇故障而過熱損害處理器；並提供看門狗計時系統(Watch Dog Timer)，提供最完整的系統保護；而在網路連線方面，KX600S Pro內建世界第一品質的3Com 10/100 Mbps傳輸的乙太網路晶片，能提供最穩定高品質的網路連線功能，同時主機板內建5.1聲道之音效晶片，可提供頂級的立體環繞視聽效果，讓玩家進一步體驗K7平台的優異效能！





啓亨影霸視訊系列 第二代
Mini Taco II 升級版

※啓亨科技 ●電話：(02)8226-9559 ●網址：www.triplex.com.tw

你還在忍受半套的MSN嗎？第二代影霸視訊Mini Taco II網路攝影機，火紅升級版，除原有超優畫質之外，更內建高靈敏度麥克風及附上啓亨獨家影霸小章魚10全大補玩軟體，讓您成為最具功力的網路攝影玩家，不會只享用半套的MSN。



啓亨貼心的拍照功能，讓您恣意拍照並儲存成相簿，方便您對相片的管理與編輯，您也可以藉由相片特效功能，輕易做出上百種特效，保證出來的照片與眾不同；同時可以對相片增加文字及聲音錄製，紀錄每一筆精采的人生；此外，數位照片重新合成編輯，製作出不同的影像與聲音，讓您成為新一代王家衛，透過影音郵件功能，傳送聲光兼具的影音郵件，您不用擔心收件人打不開您精心製作的影片，啓亨早就為您設想好了，採執行檔案格式的設計讓收件人可以直接撥放影像；電子賀卡功能，讓您製作電子賀卡駕輕就熟，在卡片上加入相片、選擇主題背景音樂，並可以再把自己的賀詞合成於背景音樂中，增加賀卡的娛樂性，同時輸入不同字型顏色大小的文字，保證讓您的賀卡獨樹一格。保全功能的遠端監控，利用實體IP，達成遠端監控，當影像畫面改變時，將立即將變動的畫面傳送到您指定的地點，同時發出警報及聯絡相關人員，讓您可以在任何地點24小時監控辦公室或家中情況。

除了各種實用的功能之外，啓亨獨特的章魚小玩子專用軟體，更附上有趣的Black jack遊戲互動式軟體，藉由第二代影霸小章魚對手勢與動作的影像偵測，作出反應，讓您像是置身在賭城拉斯維加斯，享受賭上二十一點的真實樂趣。對於網路玩家的你，想要如魚得水，遨遊網際，成為網路玩家中的PRO，啓亨第二代影霸小章魚，這是一定要的啦。

提升電視遊樂器音效的 立體聲喇叭系統

Creative Inspire G380

CREATIVE

※創新未來 ●電話：(02)2748-2988 ●網址：www.taiwan.creative.com

Creative Inspire G380立體聲喇叭系統突破了傳統的喇叭設計概念更加吸引了使用者的目光。新一代的衛星喇叭具備了音響工程設計的技術，以提供絕對優質的音場再生能力讓你的遊戲臨場感更為真實。不僅如此，清晰且極具震撼的低音產生能力，讓你完全沉浸於遊戲之中。以其先進的造型以及均衡，極具功率的聲音再生能力，讓Creative Inspire G380這一套立體聲喇叭系統能夠與電視遊樂器自然結合並給予使用者最為真實的體驗！







特色與優點：

- 115瓦系統功率：以最實惠的價格提供高功率5.1遊戲、影視以及音樂聲音播放效能的喇叭系統。
- 雙音路設計：結合高音喇叭及中音單體之雙音路設計以提供絕佳的音場效能。
- 多元化的線控器：可控制電源開關、調整音量大小以及低音調整並提供個人聆聽體驗時所需要的耳機輸出孔。

技嘉科技 P4 Titan 8S655TX Ultra 主機板

GIGABYTE

※技嘉科技 ●電話：(02)8912-4888 ●網址：chinese.giga-byte.com

此款P4 Titan 8S655TX Ultra主機板被設定為擁有極至效能之玩家級主機板，它採用ＳｉＳ最新665TX晶片組以及多重領先技術，支援新一代 Intel Pentium 4處理器800MHz FSB以及超執行序技術(Hyper Threading Technology)，雙通道 (Dual Channel) DDR 400記憶體，AGP 8X架構並結合矽統科技所獨創的Advanced HyperStreaming Engine，提升整體的運算效能與穩定性。除此之外，P4 Titan 8S655TX Ultra系列主機板也提供Realtek Gigabit乙太網路連結，Serial-ATA，IEEE 1394及IDE RAID功能提供了卓越的資料傳輸與安全防護。

AHSE (Advanced HyperStreaming Engine) 技術不但打通了這塊P4 Titan 8S655TX Ultra 主機板的任督二脈，在效能上亦呈現高超的水準，無論是北橋晶片與CPU及記憶體的橋樑，或是南橋晶片與儲存設備及多媒體周邊的溝通，都做了精湛的智慧型高速多重通道的結構，在傳輸資料上將延遲時間降至最低，並有效率地控制每個流量關卡，尤其搭配神奇的妙渠，南北橋之間的頻寬可達1GB/秒，更加縮短資料同步化的時間，而AHSE所具備進階的資料串流加速技術，更使得P4 Titan 8S655TX Ultra主機板的魔力再度顯現。

整合Gigabit乙太網路的晶片，提供區域網路的使用者在一秒鐘最大可存取1000 Mega-bit的資料流。音效方面除了原本具備高品質的6聲道音效，還附加了通用音效埠的強大功能。廣受產業認同的德州儀器T.I IEEE1394傳輸介面，也出現在這項產品中。內建了頻寬高達150MB/秒的Serial-ATA新式硬碟介面，磁碟陣列的超強晶片GigaRAID不但提供了RAID 0 (Data Striping)，RAID 1 (DATA Mirroring)，RAID(0+1)以及 JBOD功能之外，同時也提供了 UDMA ATA133 的介面。雙BIOS (DualBIOS) 設計，讓使用者永遠不需要煩惱會有升級BIOS失敗或是遭受病毒感染等等的危機。



Creative Digital MP3 Player MX 系列 音樂播放機



※創新未來 ●電話：(02)2748-2988 ●網址：www.taiwan.creative.com

享受你所喜好的MP3或WMA曲目、聆聽甚至是錄下你所喜好的FM廣播節目、想要當錄音筆來錄下備忘錄或是上課的內容、這些需求祇要擁有Creative Digital MP3 Player MX系列就可以隨時隨地提供您無可挑剔的功能。

隨興的將此一台輕薄短小的MP3音樂播放機置入口袋中，便可以帶著它四處趴走。不僅如此，它也可以儲存所有你喜好的照片、文件或其他的資料檔案。使用上有絕對的方便：毋需任何驅動程式！祇要將其插入個人電腦的USB插槽，將檔案以拖曳的方式在PC和音樂播放機複製即可，真正的隨插即用。





特色與優點：

- 新潮外觀，尺寸僅80mm x 45mm x 17.5mm：以及51公克的超輕薄設計
- 多解碼轉換器可同時支援MP3/WMA壓縮格式的播放
- 內建麥克風，可當錄音筆使用，錄製之語音檔可直接在個人電腦上播放
- 內建FM接收器，可聆聽並錄製喜好的FM廣播節目，並可記憶10組電台
- 冷光LCD顯示幕，可顯示中文、日文及英文等多國文字
- 韌體可透過程式直接內部升級
- 大尺寸雙LCD顯示幕，可顯示更多曲目的訊息
- 可當做隨身碟，儲存需要隨身攜帶的資料檔案，照片甚至是影片等
- 採用通用串列匯流排(USB1.1)
- 內建鋰電池，可由USB埠直接充電，毋需另購電池
- 提供簡易快速的連接，不管使用者採用個人電腦或筆記型電腦，皆可以快速連接。內部記憶體傳輸速度達2.5Mbps，外部記憶體傳輸速度亦高達1.3Mbps。
- 非機械式動作方式提供100%防震永不跳針的播放
- 容量：MX100內建128MB記憶體：MX200內建256MB記憶體
- 播放效能：持續播放最長可達10小時
- 同時支援Windows及Mac兩種作業系統



挑戰完美3D影像 GV-N595U256V

※技嘉科技 ●電話：(02)8912-4888 ●網址：chinese.giga-byte.com

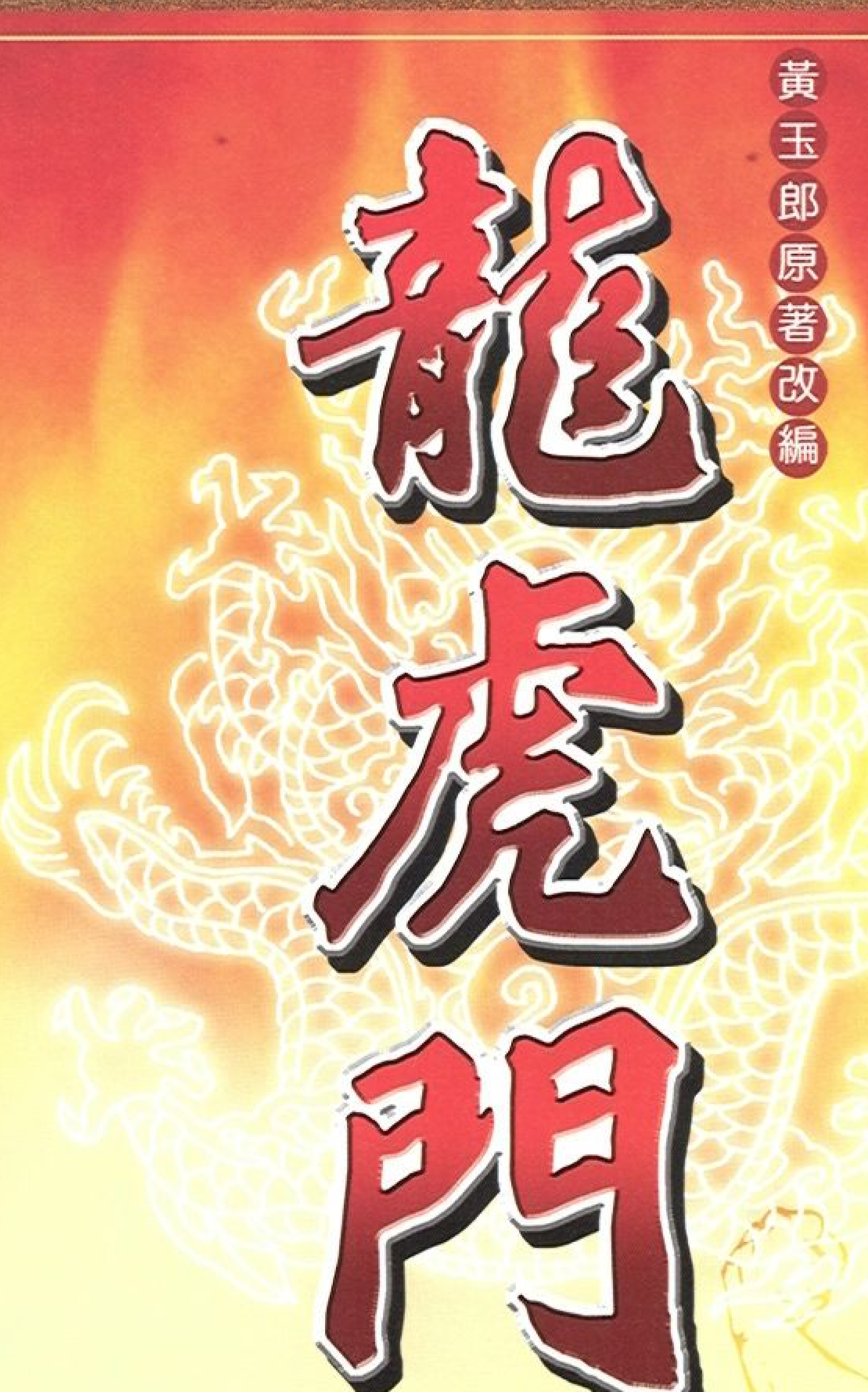
技嘉科技GV-N595U256V擁有高水準的視覺處理技術，搭載最佳的NVIDIA GeForce FX5950 Ultra繪圖晶片；革命性的NVIDIA CineFX 2.0技術，使得動畫中的角色們栩栩如生，讓您體驗有如電影品質般的最佳光影效果：支援NVIDIA CINEFX 2.0、INTELISAMPLE、Z軸資料過濾、非等向性過濾與反鉅齒功能以及128位元浮點色彩精度，能夠以數十億種類顏色變化展現出好萊塢電影品質般的超實感畫面，不論是目前最新的DirectX 9.0遊戲或是3D動畫，GV-N595U256V可以讓玩家盡情享受於流暢的影像處理。

支援AGP-8X介面的GV-N595U256V，設置一個DVI-I、一個D-SUB與一個提供VIVO功能的S端子介面，透過GeForce FX 5900全新的nVIEW Display技術，能夠提供兩個獨立的顯示輸出（支援VGA-DVI-I或電視TV-OUT輸出），而內建高達400MHz的RAMDAC，讓電腦螢幕的解析度最高可達2048 x 1536@85Hz；如果要做TV-OUT輸出的話，內建的電視編碼引擎，可以讓影像輸出達到1024X768的高解析度。GV-N595U256V產品附贈的軟體有世界各地銷售頗受好評的3套完整版遊戲：『古墓奇兵之暗夜天使』、『彩虹六號3：鷹之盾』及『萬神莫敵』，與最新的DVD撥放軟體：PowerDVD 5.0，加上V-Tuner超頻軟體，GV-N595U256V是一款能夠符合3D效能狂熱者的高階顯示卡。GV-N595U256V預計於11月中旬正式上市。






打遍黑道無敵手！
功夫拳腳硬碰硬！！
最暢銷的漫畫熱血硬派　最硬底子的動作角色扮演！！



黃玉郎動作功夫鉅作 暢銷漫畫經典出招！！

熱血!! 再現無可取代的漫畫感動!!

香港漫畫天王 黃玉郎 先生無可取代的漫畫鉅著改編，收錄龍虎門力戰白蓮教、羅刹教等最精采的百回劇情，龍虎三皇、四小將、劍魔...等群英再現，豐富的劇情、任務重燃你的熱血回憶！

硬拼!! 摺倒亞洲黑道的連場激鬥!!

由香港到日本東京的羅刹教總壇、唐人街、金剛寺及韓國白蓮教總壇、日堡、月堡、邪拳道場，原著經典場景、戰役完全重現，東方無敵、火雲邪神、陳傲雲等令你咬牙切齒的黑道梟雄等你單挑！

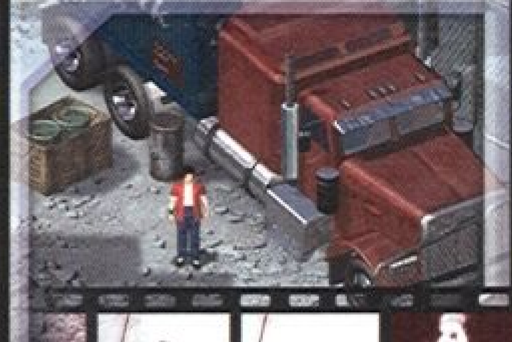
動作!! 雙截棍、降龍腿痛快出擊!!

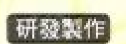
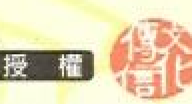
任你選擇耍石黑龍的十字追魂棍、踹王小虎的降龍十八腿，即時戰鬥、精采動作重現金鐘罩、九陽神功....等龍虎群英成名絕技，打擊犯罪痛快淋漓！

無敵!! 貫通絕招組合的無窮妙用!!

回氣快的易筋經、反震力強的金鐘罩，變化萬千的降龍、天殘、陰世神腿，組合修練龍虎英雄的獨門絕招，自由分配升級點數強化角色屬性，靈活運用、巧妙發揮招式的獨特戰鬥威力！

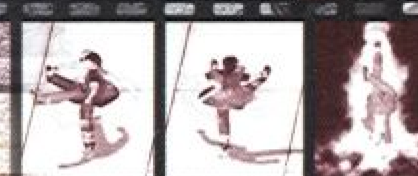





授權  香港文化傳信集團有限公司正式授權


研發製作  亞博克電腦

出版發行 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW









插畫家/七瀨 葵
日本超人氣 RPG 遊戲中文化，華麗冒險！可愛無敵！
ZWEI
奇幻仙境

NEIGHBOURS FROM HELL

[illegible]擬鄰居

鬥陣搞怪的整人創意

各項親切介面增加遊戲便利性、細膩設計讓伍迪與玩家都不會發呆
高音質的配樂媲美電影原聲帶，生動逗趣的音效將氣氛烘托得熱鬧緊湊
只需滑鼠就能操做出各種細膩的動作，享受如真人演出的般的美術表現
完美結合流行電視節目與策略、益智遊戲優點，遊戲類型前所未見

Cincinnati.Com
Enquirer • Post • WCPO • CiN Weekly

榮獲gamershell網站最佳推薦，並獲得9.0的高分

編輯評語：遊戲內容非常有趣，建議所有人都該嘗試。
"While this may be short, it is great fun and I advise everyone to give this great game a try."



榮獲cincinnati.com網站四顆星評鑑 ★★★★

編輯評語：精緻的設計讓您彷彿親身參與電視整人節目。

玩家將扮演深受怪鄰居困擾的伍迪，為了報復他的鄰居而報名參加現場直播的整人節目，透過鏡頭將全程直播所有的整人過程，觀眾也會同時對伍迪的表現打分數，只要伍迪設下的圈套越刁鑽，怪鄰居被整的越慘越氣，觀眾就會被逗得越樂、笑聲掌聲就會越大聲、給伍迪的評價就會越高，只要"好好表現"，伍迪甚至還能得到演技專業獎項的肯定！結合了策略遊戲與益智遊戲的優點，玩家必須觀察對手的習性，善用手邊的工具，才能發揮最高的整人技巧，輕鬆的遊戲過程及完美的聲光表現，是一款另人莞爾的好遊戲！



▲ 各項親切介面增加遊戲便利性、細膩設計讓伍迪與玩家都不會發呆。



▲ 完美結合流行電視節目與策略、益智遊戲優點，遊戲類型前所未見。



▲ 超KUSO的劇情讓您樂翻天！



▲ 高音質的配樂媲美電影原聲帶，生動逗趣的音效將氣氛烘托得熱鬧緊湊。



▲ 只需滑鼠就能操做出各種細膩的動作，享受如真人演出的般的美術表現。



觀察



設限阱



逮住你！



www.ttime.com.tw





公會國戰 開放在即

儲備戰力大開殺戮

神話活動搶鮮送：

1、免費讓你爽半年。

2、打怪撿到數位相機。

活動辦法詳情請上：www.gamemyth.com.tw

公會月費、新手包即將登場





公會月費包399元
開卡點數150點兩組
儲值點數380點

公會新手包99元
開卡點數380點

最震撼快打網路遊戲







· 攻城 國戰 即將一觸即發 玩出你的精采 ·

YouxiLand
全球歡樂數位股份有限公司
www.youxiland.com

地址：台北縣中和市建一路176號17樓之3（遠東世紀廣場G棟）
TEL：02-8226-2688 FAX：02-8226-2686
全球歡樂24小時客服專線：02-8226-2688轉334~344

EZScript II v2.2

最佳線上遊戲輔助平台

支援遊戲範例:

龍族
挖瑪瑙/法師祭司練棍及冥思祈禱
自動放戰鬥技能/水箱補水

天翼之鍊
戰士連犽擊/自動打果凍精/小貓/葉子精/補血
小護士施法術打怪/自動補血/照相

EI
戰士自動補血/打怪/跟隨隊友
道士治癒術補血/幫隊友補血/跟隨隊友

A3
法師戰士自動補血/補鳥/補魔力/施法術打怪

混亂冒險
切換戰鬥模式/自動補血/補藍/打怪

新天上碑
戰士自動補血/找怪打怪

神之領域
戰士自動補血/找怪打怪

金庸群俠傳
交易之道

吞食天地
自動踩地雷/打怪/補血/打稻草人

(陸續增加支援遊戲中…..)

解決您在玩線上遊戲時的困擾:

要讀書又想練功打怪 ……… :-(
上個班又擔心斷了線 ……… =.+'
想睡覺又捨不得結束 ……… @.@
放假想出去又要團練 ……… =.=!
緊急電話又沒人接手 ……… o.O"
有事離開卻停不下來 ……… *.*
洗個澡吃個飯我掛了 ……… :-@
補個血慢一點又掛了 ……… >"<
一天只能玩一個小時 ……… XD
只能玩一種遊戲角色 ……… *-)

我該怎麼辦?

要讀書又想要練功打怪？EZScript辦得到！

這麼棒的軟體　你也有機會拿到！

活動方式：只要剪下本頁活動截角，貼至明信片背後，並註明您的姓名、電話、住址，及一句你最想玩「EZScript」的理由是什麼？就有機會抽到由無影手科技提供的軟體一套喔！
活動日期：即日起至92/12/18日止
中獎公佈：92/12/25　軟體世界雜誌

以上所提之商品名稱及商標，為各該公司所擁有！

acore
知城數位科技股份有限公司
台北 TEL:(02)8773-6686
台中 TEL:(04)2471-5900
高雄 TEL:(07)282-1870



無影手科技股份有限公司
HandFree Technology Corporation
台北市忠孝東路3段96號5樓
電話：(02)2731-3139　傳真：(02)8773-6586
www.handfree.com




大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
JoyPark網站：http://www.joypark.com.tw © 2003 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADE MARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
大富翁7
RICHMAN
歡樂與你同在
12月17日轟動上市
祝你聖誕快樂！
92年資訊月11/29～12/7，
大宇資訊攤位號碼：
BP1232-1238 B1232-1238
(C區出口處)
限量加值不加價、搶購好康趁現在！
至92年資訊月會場「預購大富翁7」(定價:660元)千元好禮送給你：
1. 大富翁5選1好禮任你挑！
2. 六福村2人同行1人免費折價卷 (價值NT$890)
3. 爭鮮迴轉壽司一季免費一盤折價卷
詳情請洽joypark官網www.joypark.com.tw
六福村主題遊樂園 0800-006565
www.leofoo.com.tw